OFFICIAL BOOKS

METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS PLUS
OFFICIAL GUIDE

METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS PLUS
OFFICIAL GUIDE

C O N T E N T S

✚ 『MPO』と『MPO+』との互換性

『METAL GEAR PORTABLE OPS+(以降『MPO+』)』は、前作『METAL GEAR PORTABLE OPS(以降『MPO』)』との互換性を有しており、ソフト間のセーブデータ引継ぎや対戦などを行うことができる。ただ、ある程度の制限があるので、右の表で可能な内容を確認しておこう。

項目	内容
ADHOC対戦	MPO側がホストの場合、VR戦のみ可能。兵士、ステージに制限あり。
INFRASTRUCTURE対戦	MPO側がホストの場合、模擬戦モードのみ可能。兵士、ステージに制限あり。
FREE VS	MPOとの対戦は不可。
CYBER SURVIVAL	MPOとの対戦は不可。
セーブデータ	MPOのデータをMPO+に引継ぎ可能。MPO+のデータはMPOでは使用不可。
トレード	MPOとのトレードは不可。
オンライントレード	MPOとのトレードは不可。

※ ✚ は『MPO+』に対応、✚ は『MPO』『MPO+』各々の解説、それ以外は共通または『MPO』に準拠しています。

CHAPTER 1

ワールド＆キャラクター

WORLD & CHARACTERS

MPO序章 INTRODUCTION

「メタルギア」シリーズは、2007年10月現在、正伝ストーリーだけでも6作品が発売されており、登場人物や出来事などが密接に絡み合いながら、「メタルギアサーガ」とも呼べる大きな物語を形成している。ここでは、そんな各作品を作中の年代順に並べて紹介しておく。

シリーズの流れ

作品	年代	内容
METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER 2004.12.16 / PlayStation 2	1964	**冷戦時代を描いたメタルギア** のちのBIGBOSSとなるネイキッド・スネークを主人公としたシリーズの原点。(次ページ参照)
METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS 2006.12.21 / PlayStation Portable	1970	今作(ストーリーは次ページ参照) ※『MPO+』は本編を含みません。
METAL GEAR 1987.07.12 / MSX2	1995	**若きソリッド・スネークの戦い** 特殊部隊FOXHOUNDの新入隊員ソリッド・スネークが、司令官BIGBOSSの指令で、軍事国家アウターヘブンに単独潜入するが……。
METAL GEAR 2 SOLID SNAKE 1990.07.19 / MSX2	1999	**決着! スネーク対BIGBOSS** アウターヘブン事件の黒幕だったBIGBOSSは生きていた。彼を倒すため、ソリッド・スネークは再びFOXHOUNDに呼び戻される。
METAL GEAR SOLID 1998.09.03 / PlayStation	2005	**宿命の遺伝子を超えて** 特殊部隊FOXHOUNDが突如武装蜂起。核を有する彼らへの切り札として、ソリッド・スネークが再び召還される。
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY 2001.11.29 / PlayStation 2	2007 | 2009	**メタルギアが溢れる新たな時代** 大統領を人質に取った武装集団「サンズ・オブ・リバティ」に対し、新人FOXHOUND隊員「雷電」が挑む。

FOXHOUND ハイテク特殊部隊。その名前は、かつて反乱を起こした「FOX」に代わる部隊として名付けられた。初代司令官はBIGBOSSだが、アウターヘブン事件後はロイ・キャンベルである。

MPO後のBIGBOSS 自らの存在を隠して軍事国家アウターヘブンを興し、メタルギアを使おうとする。その壊滅後も、武装要塞国家ザンジバーランドを建設し、世界の軍事バランスを変えようとした。

伝説的英雄の死とBIGBOSSの誕生

1964～

MGS3

1964年／ソ連

バーチャスミッション&スネークイーター作戦

1964年。特殊部隊「FOX」初の実践任務として、「ネイキッド・スネーク」のコードネームを持つ1人の男が、ソ連領内へと降下作戦を行った。その目的は、1度は西側に亡命しながらも、政治取引の材料として、ソ連に再び送還された設計局長ソコロフの奪還。作戦名「バーチャスミッション」の開始である。
しかし、ソコロフを確保し、帰還を急ぐスネークの身を、思いもしなかった事態が襲う。彼の師であり、第二次世界大戦の英雄であるザ・ボスが現れ、スネークに重傷を負わせるとともにソコロフを奪い去ったのだ。これにより、FOXは新たな任務「スネークイーター作戦」を課せられる。

捕らわれたスネーク新たな運命の歯車が動き出す

1970

MPO

1970年／南米サンヒエロニモ半島

特殊部隊FOXの反乱

6年前、核搭載戦車「シャゴホッド」の破壊と、ザ・ボスの抹殺という超難度任務「スネークイーター作戦」を達成し、BIGBOSSの称号を得たネイキッド・スネークは、FOXから除隊していた。しかし、あるとき、そんな彼を何者かが襲い、南米へと連れ去る。そこでは、反乱を起こしたFOXの部隊が、祖国に見捨てられたソ連軍駐留部隊を傘下に収め、合衆国から奪った機密兵器を使って秘密裏に目的を達成しようとしていた。
否応なくこの事件に巻き込まれたスネークは、反乱部隊のリーダーであるジーンを倒すため、ロイ・キャンベルとともに、現地で兵士を説得して徐々に仲間に引き入れ、困難な戦いを開始する。

ROY CAMPBELL
単独任務が専門かと思っていたが、
隊長らしいこともできるんだな。
ネイキッド・スネーク
特殊部隊FOXの元隊員。"特殊部隊の母"ザ・ボスの最後にして最高の弟子であり、その戦闘技術を受け継いだ。ビキニ環礁での核実験により被爆した過去を持つ。
NAKED SNAKE
「戦士として互いに忠を尽くせ」
俺にはまだ、その意味がわからない。
ロイ・キャンベル
反乱したFOX部隊により壊滅させられたグリーンベレー調査部隊の唯一の生き残り。海兵隊にも所属したことのある実戦叩き上げの優秀な兵士で、情報分析能力も高い。
ジーン
GENE（遺伝子）の名で呼ばれるFOX隊員であり、今回の事件の首謀者。「相続者計画」と呼ばれる実験によって生み出された"最高の指揮官"でもある。
GENE
誰に忠誠を捧げるのか。なんのために戦うのか。
国とは、兵士とはなんなのか。
今のおまえはそれを見失っている。

URSULA

おまえを殺す、スネーク！
呪われた蛇の子どもたちが生まれる前に！

ウルスラ

ジーンに付き従う、ESPを持った少女。東ドイツの研究所から合衆国に引き取られ、特殊な訓練を受けたことにより、能力の強化と引き替えに人格の多くを失った。

NULL

まだだ……やつはまだ生きている。
俺は任務を果たしていない。

ヌル

ドイツ語で「無」を指すその名のとおり、人間としての記憶と感情を消された「絶対兵士」。超人的な戦闘能力を誇るが、精神の制御には常に調整が必要になる。

CUNNINGHAM

「正確な苦痛を、正確な場所に、正確な量」
というのが効果的な尋問を行うための
俺のポリシーでな。

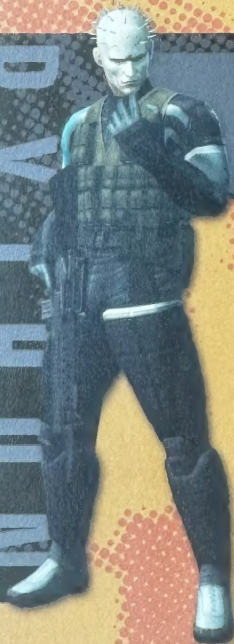
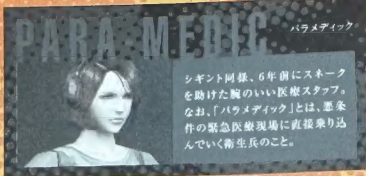
カニンガム

FOXの捕虜尋問官。拷問によって情報を引き出すスペシャリスト。任務で失ったものか、片足は義足になっている。ジーンにただ従っているわけではないようだが……。

PYTHON

待ち望んでいたぞ。
おまえと戦場で敵同士として相まみえる瞬間を。

パイソン

かつてのスネークの戦友。作戦中に負った致命傷の影響で、体温が上がり続ける体となっており、常に冷却スーツが必要。頭部にも放熱パーツが埋め込まれている。

PARA-MEDIC
パラメディック

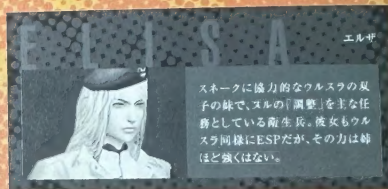
シギント同様、6年前にスネークを助けた腕のいい医療スタッフ。なお、「パラメディック」とは、悪条件の緊急医療現場に直接乗り込んでいく衛生兵のこと。

SIGINT
シギント

武器・兵装、電子機器などの専門家で、6年前の「スネークイーター作戦」でスネークのバックアップを務めた1人。現在は国防総省の高等研究計画局に席を置いている。

JONATHAN
ジョナサン

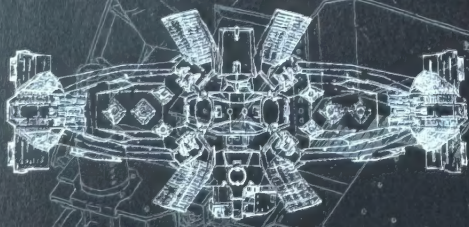
スネークが最初に仲間に引き込んだソ連兵。スネーク曰く、「判断力があり、よく訓練されているいい兵士」。行動を共にしていくうちにスネークと強い絆で結ばれていく。

ELISA
エルザ

スネークに協力的なウルスラの双子の妹で、ヌルの「調整」を主な任務としている衛生兵。彼女もウルスラ同様にESPだが、その力は姉ほど強くはない。

GHOST
ゴースト

メタルギアに関する情報を無線で伝えてくる、ロシア人らしき謎の人物。スネークには思い当たる人物がいるようだが……。

METAL GEAR RAXA

ジーンが合衆国から奪ったという機密新兵器。ソ連との「交渉」に使うつもりでいると思われる。サンヒエロニモ半島に残っているソ連製の核ミサイルを利用する模様。完成までには時間を要するという情報が入ってはいるが、現在の格納場所は不明である。通常装備としても強力な兵器を搭載していると推測される。

全高：7.9m　全長：10.9m　全幅：25.5m　乗員：1人　重量：80t　最高速度：0.5km/h
武装：M134ガトリング式機関銃（×1）、9M14S（×8）　装甲：90～10mm（均質圧延装甲+アルミ合金装甲）　エンジン出力：不明

C H A P T E R 2

システム解析

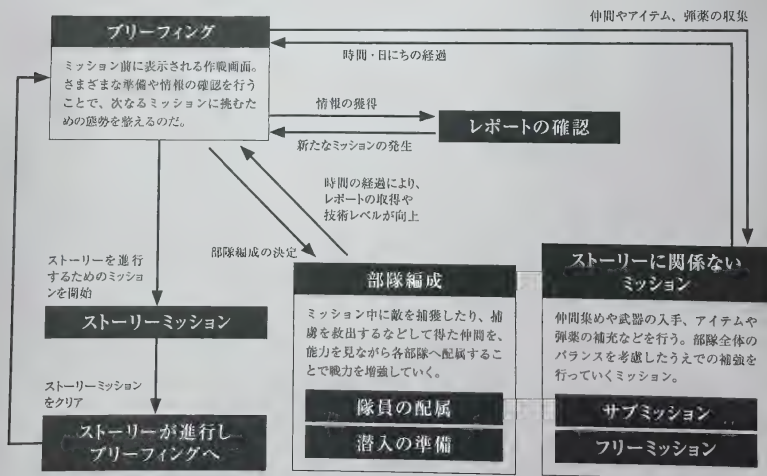
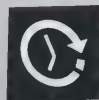
SYSTEM ANALYSIS

システム概要 SYSTEM OUTLINE

「METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS(以降MPO)」においてスネークは、敵地に潜入しながら、仲間を増やして部隊を編成し、さまざまなミッション(任務)に臨むことになる。まず最初は、ゲーム全体の特徴をしっかりと把握することから始めよう。

「MPO」の特徴 "MPO" Feature

「MPO」の大きな特徴は、今まで単独潜入任務を専門としてきたスネークが、部隊を率いて戦う点だ。また、仲間からのレポートをもとにミッションが増えるのも、新しい要素となっている。下記の表に全体の流れをまとめたので、参考にしてほしい。

ゲームの流れ

BASIC KNOWLEDGE 日にちと昼夜の経過

日にちや昼夜は、ミッションに挑んだり、メインメニューでWAIT(待機)を選択すると進行する。日にちはユニークキャラクター(固有キャラ)を仲間にする条件となるので注意しよう。また、昼夜の違いは、敵やアイテムの配置にも影響する。潜入したが、ほしいアイテムがないというようなことがないように気を付けよう。

ミッションの種類

本書では、ストーリーを進行させるストーリーミッション、ストーリーとは関連がないレポートをもとにして臨むサブミッション、それら以外のステージへと挑むフリーミッションの3つに分類した。

【ストーリーミッション】

ストーリーミッションは、本編を進めるうえで、必ずクリアする任務だ。ストーリーミッションを目標にしつつ、仲間集めやアイテム収集が必要ならサブミッションやフリーミッションに挑むのが、ゲームの流れとなる。

ターゲットへたどり着くこと自体が、クリアの条件となる場合もある。

【サブミッション】

ストーリーに関係ない任務のうち、レポートとして登場するのがサブミッションだ。捕虜解放や武器入手のほか、ユニークキャラを仲間にする任務もある。本編を進めないと登場しない任務もあるので気を付けよう。

捕虜を解放するために鍵を必要としたりするなど、一筋縄ではいかない。

【フリーミッション】

レポートの情報がないステージを指す。敵やアイテムの配置などが統一されているので、収集作業に向いている。目的を達成したら、STARTメニューからABORT MISSION(ミッション中断)を選び、任務を終了する。

敵を捕獲しやすいステージに出撃するなど、目的に合った選択が可能だ。

部隊編成を行う

集めた仲間は、潜入ユニットや諜報ユニットといった各ユニットに配属してはじめて力を発揮する(P.026 参照)。仲間の力やミッションの内容を見極めて部隊を編成していけば、任務も達成しやすくなる。

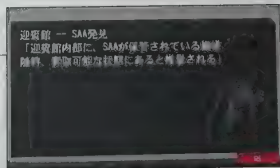
【隊員の配属】

配属できるのは、潜入任務にあたる潜入ユニット、情報収集を行う諜報ユニット、アイテムを開発する技術ユニット、ライフなどを回復する医療ユニットの4部隊。スキルやキャリアを見比べて仲間を配属しよう。

【潜入の準備】

次に挑むミッションの情報をもとに、さまざまな対策を取ることができる。潜入ユニットのメンバーを入れ替えたり、武器やアイテムといった装備を変更することで、困難な任務に備えるのだ。

レポートを確認する

諜報ユニットをステージに派遣すると、レポートを入手できる場合がある。ストーリーミッションやサブミッションの情報を獲得することが可能だ。

ほしい武器が登場するサブミッションを狙って、諜報ユニットを派遣するのもありだ。

基本アクション BASIC ACTION

ミッション中にスネークや仲間が行える行動やアイテムの使用といった、基本的なアクションをまとめた。なお、各アクションのボタン操作は、タイトルメニューやブリーフィングにあるSYSTEM(システム)のKEY CONFIG(キーコンフィグ)で変更することが可能だ。

移動時のアクション MOVE ACTION

ミッションで潜入活動を行う際の基本となるのが、移動を含めた各種のアクションだ。アクションは、次の14種類に分類されている。ホフクで静かに潜入する、敵中を駆け抜ける、障害を乗り越えるなど、臨機応変に使い分けてステージをクリアしよう。

移動

アナログパッド

走行している状態。移動速度が最も速いが、足音が響くため敵に気付かれやすく、スタミナ消費量も大きい。

ストーキング

△ボタン+アナログパッド

慎重に歩く、忍び足の状態。足音が小さいため、敵に気付かれにくい。敵に接近する場合などに効果的だ。

ローリング

アナログパッド+×ボタン

飛び込み前転。障害物や塹壕などを飛び越えたり、敵に体当たりして転倒させるなど、使い道はかなり多い。

しゃがみ／ホフク

×ボタン／しゃがんでいる状態でアナログパッド

しゃがんだりホフク移動を行う。低い障害物に身を隠したり、ダクトの中を移動するときに使用する。

張り付き

△ボタンを押しながら壁に向かって移動

壁に張り付いた状態。△ボタンを押している間、張り付きを維持する。アナログパッドの左右を押すと移動も可能。

覗き込み

張り付き状態で、壁の端まで移動する

壁の向こう側を覗き込む。壁に隠れながら、角の先を探るのに適している。この状態から飛び出しへ移行できる。

飛び出し

覗き込んでいる状態でLボタンを押す

射撃武器を構えたまま、覗き込んでいる方向へ飛び出す。角の向こう側にいる敵を、素早く倒す場合に効果的だ。

物音をたてる

張り付き状態で□ボタンを押す

壁を叩いて物音をたてる。音をたてて、それを聞いた敵を誘き寄せ、捕獲したり警備を分断するのに役立つ。

エルード

手すりや崖の前で△ボタンを押し、アナログパッドで移動

ぶら下がった状態で、移動することも可能。△ボタンを押すとエルード前に戻り、×ボタンを押すと落下する。

引きずり

武器を持たない状態で、倒れた敵の近くで□ボタンを押す

死体や気絶した敵を抱え、そのまま引きずる。揺すってアイテムを出現させたり、敵を捕獲する際に使う。

段差を乗り越える

腰程度の高さの段差に向かって△ボタンを押す

障害物に登って乗り越える動作。行く手をさえぎる段差を越えて先に進んだり、段差の上に登りたい場合に使用する。

ハシゴの登り降り

ハシゴの前で△ボタンを押し、アナログパッドで移動

ハシゴを使って、建物の上に登る。高所からの狙撃や索敵に効果的だ。ハシゴの上で×ボタンを押すと飛び降りる。

扉を開ける

扉の前で△ボタンを押す

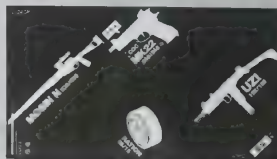
鍵がかかっていない扉を開ける。扉に合った鍵を装備していれば、同じアクションで開けることが可能だ。

ロッカーを開ける／入る

ロッカーの前で△ボタンを押し、アナログパッドで入る

ロッカーの扉を開け、中にあるアイテムを入手したり、隠れたりできる。出るには、もう1度△ボタンを押す。

アイテムを使う USE ITEM

ミッション中の武器や装備品の着脱・使用は、○ボタンを押したまま方向キーの上下左右を押すことで選択する。所持できる武器やアイテムの最大所持数は、1キャラ4種類までなので、取捨選択はしっかり行いたい。

装備して使うアイテム

武器とそれ以外の装備品は、それぞれ1種類ずつ装備することができる。また、武器は○ボタンを素早く押すと、ワンタッチで着脱を行うことが可能だ。

装備可能なアイテム

各種射撃武器、スタングレネード、地雷探知器、双眼鏡、暗視ゴーグルなど

そのまま使用するアイテム

回復アイテムなどは、上記の操作でそのまま使用できる。激戦が予想される場合は、ライフを回復できる救急キットを所持するなど状況に応じて使い分けたい。

装備ウインドウで使用するアイテム

簡易救急キット、救急キット、レーション、ペンタゼミンなど

戦闘アクション COMBAT ACTION

敵と交戦したり、捕獲する場合は、戦闘アクションを駆使して戦うことになる。敵を生かしたまま捕らえたいなら格闘、遠方から安全に倒したいなら銃撃といったように、状況に応じて最適の攻撃方法を選ぶことが重要だ。

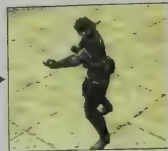
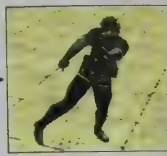
格闘

接近戦では、パンチやキック、サバイバルナイフでの斬りつけ攻撃などを行う。銃撃に比べて射程や威力で劣るが、細かい狙いを必要とせず戦いやすい。また、パンチなどの素手での攻撃は、敵のスタミナにダメージを与え、気絶させることができる。

パンチ／キック

□ボタン

素手による基本的な攻撃方法。□ボタンを連続で押すことで、パンチ・パンチ・キックのコンボを繰り出す。なお、キックはパンチの3倍の威力がある。

まずは、右パンチを繰り出して敵の動きを止め……。

続いて、返しの左パンチで敵を釘づけにし……。

最後は、右のローキックで大ダメージを与える。

ローリング

アナログパッド+×ボタン

飛び込み前転で敵を突き飛ばす。敵に当たると転倒させられるのが特徴。複数の敵をまとめて弾き飛ばせるのも大きな利点だ。

サバイバルナイフで斬りつける

Lボタン+□ボタン

ナイフを構えながら□ボタンを複数回押すことで、連続した斬りつけが可能だ。また、押しっぱなしにすると突きを繰り出せる。

BASIC KNOWLEDGE クイックチェンジを活用する

武器を装備した状態から、素手状態になるには、○ボタンを素早く押すだけでOKだ。格闘や敵を引きずったりと、素手状態になる機会は多いので、しっかり覚えておこう。なお、○ボタンを素早く2度押すと、弾倉の入れ替えも迅速に行える。通常のリロードには時間がかかるので、弾薬が少なくなったら実行しよう。

武器を装備した状態から○ボタンを素早く押すと……。

一瞬で素手への移行が可能だ。○ボタンを押すと元の状態に戻る。

銃撃

敵を遠くから攻撃できる銃は、ゲーム中で最も利用する武器と言える。取扱いやすいハンドガン、連続射撃が可能なサブマシンガンやアサルトライフル、狙撃が可能なスナイパーライフルなど、状況ごとに銃器を切り替えたり、射撃方法も工夫しよう。

射撃(フカン視点)

Lボタン+□ボタン

フカン視点で行う射撃。このままだと敵へ狙いをつけるのが難しいので、ロックオンと併用するのが基本だ。

主観視点射撃

Rボタン+□ボタン

主観視点で武器を構え攻撃する。アナログパッドで微調整できるので、特定部位や遠方を狙うのに効果的だ。

スコープ射撃

Lボタン+□ボタン

スナイパーライフルやRPG-7は、スコープで遠距離から攻撃できる。ライフルは△ボタンで倍率変更可能。

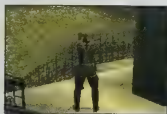
ロックオン

Lボタン

武器を構え、正面にいる敵をロックオンする。Lボタンを押し続けると、移動中もロックオンは維持される。

ホールドアップ

ストーキングで近付き、背後から銃を構える

敵の背後へストーキングで近付いて銃を突き付けると、敵は手を上げて無防備な状態になる。そのあと、銃を下ろして□ボタンを押すと、CQCの拘束が可能だ。また、正面へ回り込んで主観視点射撃で威嚇射撃したり、頭部に狙いを定めると、アイテムを最大4つまで落とす。

その他

格闘や射撃以外にも、グレネードを投げつけたり、トラップを仕掛けたりといった攻撃も可能となっている。いずれも少々クセがあるものの、範囲攻撃ができたり敵の注意をそらすなど、使い方によってはかなりの効果が見込めるので、ぜひ活用したい。

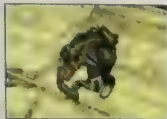
投擲

□ボタンを押してから離す

各種グレネードを投げる。ボタンをすぐ離すと下手で近くへ放り、逆にしばらく押してから離すと、上手投げで遠方に投げられる。

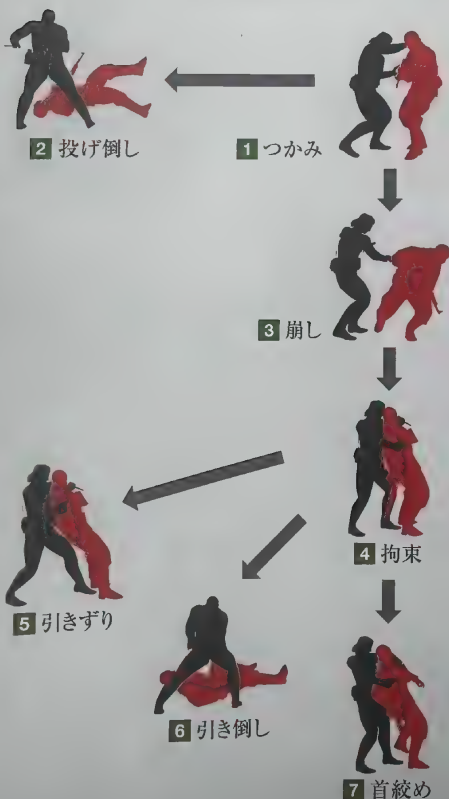
設置

□ボタン

トラップを仕掛ける。使用方法が特殊な分、効果が大きい武器も多い。ホフク状態でも使えるので、敵の視線を考えつつ仕掛けよう。

近接戦闘術 CQC

CQC(Close Quarters Combat)は、敵を拘束したり無力化させたりすることを目的とした近接戦闘術だ。近くにいる敵をつかんでしまえば、そこから拘束や無力化、殺傷、尋問といったさまざまなアクションへと発展させることができ、非常に使い勝手の良い戦闘術と言える。

CQCの体系 CQC PATTERN

CQCは、いかに敵を拘束するかがポイントとなる。1度動きを封じれば、あとは気絶させて引きずっていくなり、尋問で情報を聞き出すなり、思いのままだ。武器を装備していても、クイックチェンジ(P.014参照)すれば素早くCQCを繰り出すことができる。

BASIC KNOWLEDGE 背後からの拘束

敵の背後へストーキングで接近しつつ□ボタンを押すと、つかみや崩しといったアクションを経ずに、敵を拘束することが可能。つかみや崩しは、スネークを始めとする優れたナイフスキルの所有者しか行えないので、それ以外の仲間でCQCを仕掛けるなら、背後からの拘束を狙っていこう。

1 つかみ

敵兵に近付いて□ボタンを押す

CQCへの導入部分として、まずは敵をつかむ。敵の方向を問わないため、前方から仕掛けることも可能だ。ナイフのスキルがA以上で実行できる。

2 投げ倒し

つかんでアナログパッドをたおした状態で、□ボタンを押し直し

つかんだ敵を、そのまま地面に叩きつける。投げ倒された相手は必ず転倒し、敵のスタミナが少ない場合は、気絶する。

3 崩し

つかんで□ボタンを押し直す

敵の態勢を崩し、横に向けるように投げて拘束へとつなげる。タイミングが重要なので、練習しておこう。ナイフのスキルがSの場合のみ実行できる。

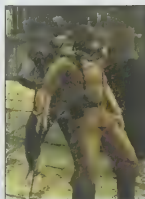
4 拘束

敵の側面か背後で□ボタン

態勢を崩したり、背後から接近して敵を拘束する。投げ倒し以外のアクションは、ここから展開していく。敵の攻撃を受けると拘束が解けるので注意。

5 引きずり

□ボタン+アナログパッド

拘束状態の敵を引きずって移動する。羽交い締めにした敵を、邪魔が入らないところまで連れていくことができれば、尋問などもやりやすくなるのだ。

6 引き倒し

アナログパッドを倒して、□ボタンを押し直し

拘束を解いて、敵を地面に引き倒す。地面に引き倒した敵に対して素早く銃を構えると、相手をフリーズ状態にできる。

7 首絞め

□ボタンを連打

腕で敵の首を何度も絞めあげて気絶させ、無力化できる。静かに素早く敵を無力化することができるので、仲間を捕獲する際などに有効だ。

8 盾

拘束したまま R ボタンを押す

拘束した敵を、ほかの敵への盾にする。この状態だと、敵は正面からの攻撃を躊躇するので、その隙に主観視点射撃で排除してしまうのがいいだろう。

9 尋問

拘束したまま L ボタンを押す

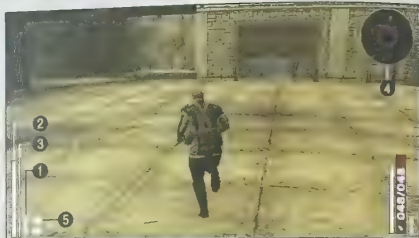
拘束状態の敵から情報を聞き出す。攻略に役立つ情報を入手できるだけでなく、尋問が必要となるストーリーミッションも存在するので覚えておこう。

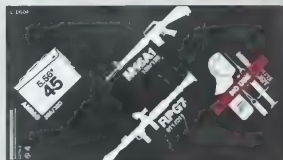
BASIC KNOWLEDGE CQCとは

2004年発売のPS2ソフト「MGS3」で初めて登場した近接戦闘術。「特殊部隊の母」である伝説的英雄、ザ・ボスが考案し、彼女の弟子であるネイキッド・スネークとともに完成させたCQCは、本作ではほかの兵士にも広まっている。

画面情報 SCREEN

通常画面では、右上に周囲の音を可視化したレーダーが配置される。さらに左下にライフ、スタミナ、キャラ名、右下に装備武器の所持弾数やマガジンの残弾数、サプレッサーが表示される。

❶名前 ❷ライフゲージ ❸スタミナゲージ ❹サラウンドインジケーター ❺潜入メンバー数

ライフとスタミナの回復 RECOVERY LIFE & STAMINA

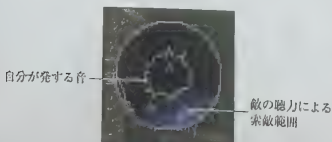
ライフゲージは救急キット、スタミナゲージはレーションをそれぞれ使うことで、回復することができる。また、ブリーフィングで日数を経過させると、部隊の医療レベルに応じてライフ・スタミナの両ゲージが回復していく。

サラウンドインジケーターを活用する USE SURROUND INDICATOR

プレイヤーや周囲がたてる音をレーダー化したのが、サラウンドインジケーターだ。プレイヤーの音は内円に、敵の音は外円に、それぞれ波形で表示される。敵の姿が見えなくても、物陰に隠れていたり、別の階層にいたりする場合があるので気を付けよう。

敵の索敵範囲

目視と聴力では、前者のほうが遠くまで届く。ただ、障害物や夜の暗さの影響を受ける目視に比べて、聴力の索敵範囲はつねに変わらない点は覚えておきたい。

自分が発する音

敵の聴力による索敵範囲

色で敵位置を把握

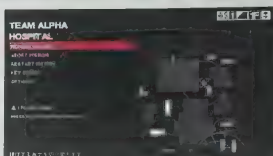
【敵が遠くにいる場合】

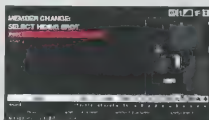
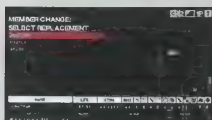
レーダーの外円に動きがない場合は、発見されるほどの距離に敵がいないので安心していい。外円に波形が出たら、その方向に敵がいるので注意だ。

【敵が近くにいる場合】

レーダーに色が表示されたら、敵が近くにいる証拠だ。青色は目視で発見される可能性があり、赤色は足音で気付かれる距離にいることを表す。

STARTメニューの活用方法 START MENU

STARTメニューでは、プレイヤーキャラクターの切り替え、ミッションの中断や、やり直し、各種設定の変更などを行える。いずれもミッションに臨む際に覚えておく必要がある項目ばかりなので、しっかり把握しておこう。

兵士を切り替える

MEMBER CHANGEを選ぶと、現在操作中のプレイヤーキャラクターを交代させられる。スネーク単身での任務達成は困難なので、仲間の能力を活かして敵を欺こう。

プレイヤーキャラクターは、交代時、敵に見つかりにくいところに隠れる。

気絶させた敵を運ぶキャラはこの兵士、というように役割は明確にしよう。

ミッションの中断

ABORT MISSIONを選択すると、ミッションを中断してブリーフィング画面へ戻る。フリーミッションからの帰還にも使用する。

ミッションのやり直し

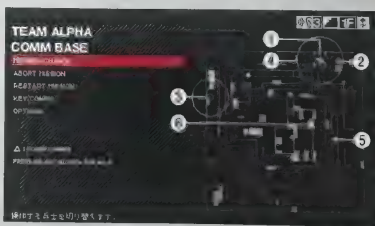
RESTART MISSIONでは、ミッション開始時の状態まで戻ることができる。最初からやり直したい場合は、こちらを選ぼう。

各種設定の変更

キーの配置変更を行いたい場合はKEY CONFIGへ、システムの表示や操作を変更する場合はOPTIONSへ進もう。戦場では、一瞬の操作ミスが命取りになるので、キーの配置もオプションの設定も、自分に合った内容にどんどん切り替えていくべきだ。

ステージマップの見かた

△ボタンで階層を変更し、SELECTボタンでヘルプを表示する。なお、諜報ユニットのセンス次第で、表示情報は変化する。

❶自分の位置　❷敵の位置：敵兵士の位置。味方の索敵範囲内にいる場合のみ表示　❸仲間の位置　❹索敵範囲：センスが高いほど範囲が広くなる　❺アイテム　❻ターゲット：ミッションの目的となる場所やアイテムの位置

その他 OTHERS

各種アクションやCQC、ミッション中の画面の見かた以外にも、覚えるべきことは多い。ここでは、視界を表すカメラの種類や無線機の使い方、フェイズの流れ、敵兵士の反応といった、押さえておくべきポイントを、ピックアップして紹介していく。

視界の種類 VIEW PATTERN

行動を起こす前には、周囲の様子を探る必要がある。周囲の音を視覚化して表示されるサラウンドインジケーター(P.018参照)のお陰で、物音は感知しやすい。あとは、気取られずに素早く敵の位置を把握して、優位に立てるように各種カメラを駆使しよう。

3Dカメラ

スネークの通常視点。視点を上下左右へ自由に動かすことができるので、周囲の様子を見渡す際に役立つ。OPTIONSで、カメラの回転速度を調整できる。

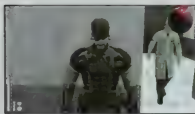
スネークの背中を見ることになるこのカメラの角度を維持すると、瞬時の対応が取りやすい。

主観カメラ

プレイヤーキャラクター目線の視点。立ち止まる必要があるが、周囲の様子を詳しく確認する際に役立つ。OPTIONSで、カメラの回転速度を調整できる。

3Dカメラだと目線が通りづらい屋内の場合は、敵の様子を探れる主観カメラが効果的だ。

ビハインドカメラ

遮蔽物に張り付いた際の視点。遮蔽物の向こうを探るのに便利だ。奥まで見る場合は、覗き込むのもありだが、敵に見つからないよう注意が必要となる。

遮蔽物の影から、安全に向こう側を見渡せるが、敵が横を通り過ぎると発見される危険もある。

特殊なカメラ

ホフク移動でダクトなどに入ると、自動的にスネークの視点に変わるイントルードカメラや、ゴーグルをかけることで見える特殊な視界なども存在する。

赤外線ゴーグルを装備すると、暗闇でも敵の姿をはっきり捕捉でき、アドバンテージを得られる。

BASIC KNOWLEDGE

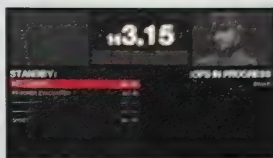
Lボタン、Rボタンを使って視点をフラットに

カメラ操作に慣れるまでは、視点を定めるのに手こずるかもしれない。その場合は、Lボタンかrボタンを押そう。すると、プレイヤーキャラクターの正面方向を向くようにカメラが自動的に移動する。正面を向いたり、見たい方向へ視点を合わせるのに便利なので覚えておきたい。

Lボタン押しで移動すれば、カメラはつねに前方を向く。

立ち止まって見回す場合は、Rボタンが便利だ。

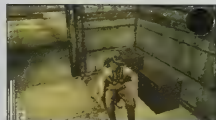
無線機 RADIO

通常画面でSELECTボタンを押すと、無線機モードへ入り、仲間との通信によって、さまざまな情報を得られる。相手によって通信内容が異なるので、適宜呼び出して話を聞くといい。なおメッセージは△ボタンで早送り可能。

■ 仲間との通信周波数

周波数	通信の相手	リストに加わるタイミング
140.85	ロイ・キャンベル	ミッション2終了後
145.73	パラメディック	仲間になったあと
148.41	シギント	仲間になったあと

周波数	通信の相手	リストに加わるタイミング
144.78	ゴースト	ミッション11終了後
143.15	ロイ・キャンベル（敵兵士の回収依頼）	無力化した敵を他のメンバーが隠れたダンボールの近くに引きずっていくと、CALL後、リストに加わる

回収依頼で敵兵を輸送

無線機のもうひとつの主な利用目的が、敵の運搬だ。無力化した敵を仲間が隠れるダンボールの近くまで引きずり、回収用無線をかけると、自動的に捕獲してくれる。

敵を倒すポイントの近くに仲間を隠れさせておくと、捕獲が楽だ。

回収完了の合図。敵の意識が回復する前に、すばやく運び込もう。

特殊な周波数

無線機の特殊な使い方としては、特定の周波数を入力することで、ロックされた扉を開けたり、仲間になるユニークキャラクターと通信を行うといったものがある。

ステージで使用する周波数は、敵への尋問などで判明する。あとはその周波数に通信すればいい。

■ 特定のミッションで使用する周波数

使用する場所
EVAとの衛星通信で使用（P.136参照）
オセロットへの合流要請に使用（P.134参照）
核発射サイロ地下の扉を開くのに使用（P.103参照）

BASIC KNOWLEDGE ミッション中のCALLサイン

通信相手から呼び出し(CALL)がかかると、CALLサインが表示される。CALLサインには、重要な連絡で強制的に無線モードに入る赤いCALLサインと、通常通信を表す白いCALLサインの2種類が存在する。白いCALLサインは、表示されている間にSELECTボタンを押すと、通信が始まるのだ。役立つ情報も得られるので応答しよう。

赤

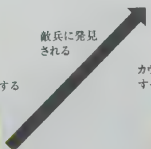
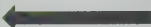
白

フェイズの移行 PHASE SHIFT

敵にプレイヤーキャラクターが発見されると、一気に危険フェイズへと突入する。その後、敵の視界から逃げ切って、フェイズゲージがゼロになるたび、回避フェイズ、警戒フェイズ、潜入フェイズへと移行していくのだ。

潜入フェイズ

敵がプレイヤーキャラクターに気付いていない状態。敵は自分の巡回ルートをパトロールしており、不審なものを見たり、物音を聞いたりすると、周囲を調べ始める。

敵兵に発見される →（危険フェイズへ）

敵兵に気付かれる ↓（警戒フェイズへ）

カウンターが0になるか、すべての敵兵を無力化する ↑（潜入フェイズへ）

危険フェイズ ALERT

敵に発見された状態。敵は、無線で増員を呼んで、侵入者に攻撃を加えてくる。発見者となった敵を素早く無力化すると、フェイズを一気に移行させることも可能だ。

カウンターが0になるか、すべての敵兵を無力化する ↓（回避フェイズへ）

敵兵に発見される ↑（危険フェイズへ）

警戒フェイズ CAUTION

プレイヤーキャラクターの居場所が特定されていないものの、通常よりも警備が強化されている。帰投時の増員兵に発見される可能性などもあるので、解除後も油断は禁物だ。

敵兵に発見される ↗（危険フェイズへ）

回避フェイズ EVASION

プレイヤーキャラクターを見失った敵が、付近を重点的に調査している状態。無闇に動くと発見される可能性が高いので、基本的にはどこかに隠れていたほうが無難だ。

カウンターが0になるか、すべての敵兵を無力化する ←（警戒フェイズへ）

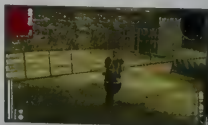
見つかったときの対処法

潜入任務は相手に見つからないように進めるのが鉄則だが、発見されてしまった場合の対処法としては、物陰に隠れるか、移動して逃げ切るか、敵を迎え撃って倒すかの3つが考えられる。通常は、1度隠れるか逃げるかして、仕切り直すのがいい。

【隠れる】

隠れる場所があるなら、逃げ込んでやり過ごすのがいいだろう。ダクト内のように、完全に身体を隠せる場所なら申し分ない。

【逃げる】

逃走経路を確保できているのなら、走って逃げるのもありだ。ただ、新たな敵に見つからないように気を付けたい。

【倒す】

隠れる場所や逃走ルートがない場合は、敵を倒すしかない。敵が多くなると厄介なので、なるべく迅速に片付けよう。

敵の反応 ENEMY'S REACTION

プレイヤーキャラクターが取った行動に対する敵の一般的な反応や、無力化した場合の状態は、次のとおりだ。敵の反応や状態を正確に把握しておきさえすれば、目の前に迫った危険をやりすごしたり、自分にとって優位な状況を作り出すこともできる。

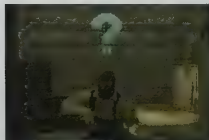
発見時の反応

敵がプレイヤーキャラクターに気付いた場合の反応は、3つに分類される。中でも覚えておきたいのが、敵に発見された場合の反応だ。瞬時に敵を無力化しないと、危険フェイズに突入してしまうので、CQCなどで無力化できない場合は、逃走も考えよう。

【怪しむ】

侵入者の姿や不審な物音に気付いた状態。確認のため近付いてくるので、おびき出しにも使える。

【興味を無くす】

侵入者を捜索したものの発見できず、興味を失った状態。なにもなければ警備に戻る。

【発見】

侵入者を完全に発見した状態。すぐに危険フェイズへと移行して、増員要請や攻撃を行う。

状態

ライフにダメージを与える武器以外で敵を攻撃し、無力化させた場合の状態は、睡眠と気絶の2種類。この状態のときにトラックに連れ込むと、捕虜にすることができる。どちらもマークの数が覚醒するまでの時間を表しており、徐々に減っていく。

【睡眠】

Mk22やモシン・ナガンといった麻酔銃で眠らせた状態。気絶より、覚醒までに時間がかかる。

【気絶】

格闘やCQCでスタミナを減らして気絶させた状態。キックで起こすこともできる。

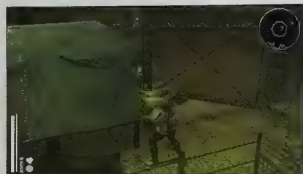
BASIC KNOWLEDGE 難易度による敵の強さの違い

EASYからNORMAL、EXTREMEと難易度が上がるごとに、敵のライフやスタミナといった能力も底上げされていく。さらに、攻撃力なども格段に上がっていくので、発見された場合に倒されてしまい、ミッションが失敗する確率も飛躍的に高まる。高難度ほど、敵に見つからずに行動することが求められるのだ。

部隊編成 UNIT FORMATION

敵地において困難な任務を達成するためには、仲間を集めて部隊(チームやユニット)を編成し、強化していくことが不可欠だ。部隊編成は、ミッションにおける敵兵の捕獲と、捕獲して仲間になった兵士のブリーフィングにおける配属という、2段階に大きく分けられる。

[捕獲]

仲間集めの基本は、ミッションにおける兵士の捕獲だ。まず、気絶や睡眠状態の兵士を、トラックまで運んで捕虜にする。そして捕虜を説得すると、部隊に加わるのだ。スネークを含め、最大100人まで仲間になる。

気絶した敵をトラックの後部まで引きずっていけば、あとは自動的に回収してくれるのだ。

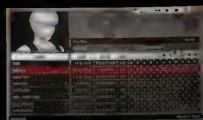
[配属]

捕虜から仲間になった兵士に役割を与えるには、潜入や諜報といった各ユニットに配属する必要がある。別のユニットへの再配属も自由に行えるので、兵士の能力と各ユニットの必要性を見極めて、配置していこう。

諜報ユニットには、センスの能力が高い仲間を配属するなど、効率的な配属を心掛けよう。

✚ 仲間の確保と『MPO+』への引き継ぎ INCREASE & CONVERT

仲間の数をそろえるには、ミッションに出撃して敵を捕獲し、捕虜にしていくのが一番手っ取り早い。だいたい50人程度まで集められれば、潜入チーム+支援ユニットという形で、きちんと機能する部隊となるだろう。そのため、敵兵を捕獲する場合は、常に相手の得意スキルを考慮に入れて、その時の部隊に役立つ者を優先するようにしていきたい。

もし、『MPO』でそうやって集めた仲間がいる場合、彼らのデータは装備している武器やアイテムも含め、『MPO+』に引き継ぐことが可能だ。また、その際は、ランダムでキャラクターたちがある程度成長するようにもなっている(ユニークキャラクターを除く)。

まずは、あらゆる能力を持った兵士を一通りそろえておくことが重要だ。

『MPO+』の新キャリア「人事部長」なら、兵士の能力を見極めやすい。

※✚の表示がある部分は、『MPO+』にのみ対応しております。

敵を無力化し、回収する

Mk22で敵を眠らせると、気絶より起きるまでの時間が長くかかるので、余裕を持った回収を行える。また、引きずって移動する姿をほかの敵に見られないよう気を付けたい。

効率よく敵を捕獲するには

まずは、トラックや仲間が隠れたダンボールの近くまで睡眠か気絶状態の敵を運ぶ。そして回収依頼の無線をかければ、短期間で多くの敵を捕獲できる。

捕獲から仲間になるまでの日数

兵士は、兵士タイプや階級によって忠誠心が設定されており、仲間になるまでの日数が異なる。早急に仲間がほしいなら、忠誠心の低い敵を狙おう。

- 忠誠心が高いほど仲間になるのに日数がかかる。
- 「政治家」のキャリアを持つ仲間がいると、仲間になりやすくなる。

兵士の忠誠心

兵士タイプ		階級
FOX兵	高	少佐
上級士官	↑	大尉
ソ連兵		上級中尉
女性兵		軍曹
政府高官		伍長
メンテナンスクルー		兵長
研究員	低	

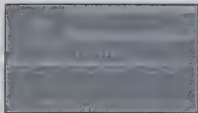
捕獲以外の仲間の増やし方

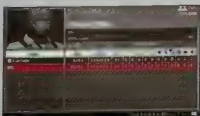
ミッションにおける捕獲以外にも、仲間を増やす方法はある。特に捕虜やユニークキャラクターは、能力が高く設定されている場合が多いので、人材に乏しいなら、捜索しよう。また、トレードで強い兵士をもらったり、リクルートで発掘するのもいい。

【ユニークキャラクターを捜索】

高い能力を持っている、どこかで見覚えがあるキャラクターたち。条件を満たすことで仲間になる。

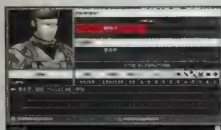
【トレードで交換】

ワイヤレスLAN通信で、ほかのプレイヤーと兵士を交換。すれ違い様に自動交換することも可能だ。

【対戦でゲット】

実戦モードや、サイバーバルで勝利すれば、対戦相手の兵士や捕虜を手に入れることもできる。

【リクルートで発見】

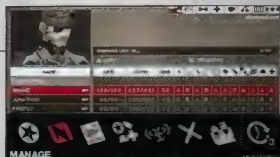
無線LANアクセスポイントやGPSレシーバー、パスワードを利用した仲間集めも有効だ。

仲間を配属する ASSIGNMENT

捕獲などで兵士を仲間にしたら、ブリーフィングのMANAGEを選んで、各ユニットへと割り振っていこう。仲間のスキルやキャリアといった能力をチェックし、各ユニットへの適性を見極めたうえで配属していくことで、部隊を円滑に運営できるはずだ。

部隊編成では、配属のほか、能力のチェックや、アイテムの使用、武器・装備の着脱も行える。

仲間を選択して□ボタンを押すと、名前に★マークがつき、好きなユニットへ配属できるのだ。

ユニットの種類と役割

「MPO」では、部隊を担う1つのグループのことをユニットと呼ぶ。ユニットは全部で7種類あり、それぞれさまざまな役割を持っている。各ユニットの詳細については後述するとして、ここでは、各々の特徴を紹介していく。

仲間が増えてきたら、MANAGEを選んで能力をチェックしていき、再配属を行うのもいいだろう。

【潜入ユニット】

ミッションに出撃させ、実際にプレイヤーが操る潜入工作担当のユニット(P.030参照)。

【諜報ユニット】

各地へ派遣することで、情報を集めてくる諜報活動担当のユニット(P.032参照)。

【技術ユニット】

潜入工作に役立つアイテムを開発・製造する技術開発担当のユニット(P.034参照)。

【医療ユニット】

ライフやスタミナを回復する医療部門。回復系のアイテム開発も行う(P.035参照)。

【捕虜ユニット】

捕獲した敵は、最初捕虜として扱う。説得に成功するまでは、ほかのユニットに配属できない。

【新人·未所属ユニット】

新たに仲間となった兵士は新人、ユニットに所属していない仲間は未所属扱いとなる。

BASIC KNOWLEDGE 仲間を配属する優先順位を考える

優先順位を考えた配属を心掛けると、より効率的な部隊運営が行える。まず最優先すべきは、実際にミッションにあたる潜入ユニットだ。スネークを含めた小隊に3人を加えてフルメンバーにすると、ミッションの成功率も格段にあがる。続いては諜報ユニットで、とくに次のミッションが行われる場所にセンスの高い仲間を派遣したい。技術ユニットや医療ユニットは、適任者が現れたら、随時配属していく流れでOKだ。

仲間の能力

仲間の能力は、ライフ、スタミナ、索敵範囲や諜報活動に影響するセンスが数値で表される。さらに、武器やアイテムの習熟度を示すスキル、さまざまな効果を発揮するキャリアなども設定されており、総合的な見極めが必要となる。

【スキル】

スキルはS、A、B、Cの4段階で表され、高いほど武器やアイテムを使った際の効果が上がる。技術スキルが高ければ技術ユニット入りを考えるなど、判断材料としても使える。

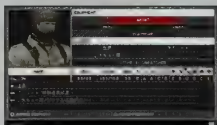
潜入ユニットは、アサルトライフルやハンドガンなど、戦闘スキルが高い兵士を選ぼう。

■スキル一覧

スキル名	効果
ハンドガン	ランクが高いほど集弾率が上昇
	ランクが高いほど、SAAの跳弾回数が増える(S=4回／A=1回／B･C=なし)
サブマシンガン	ランクが高いほど集弾率が上昇
アサルトライフル	ランクが高いほど集弾率が上昇
	AK-47の主観射撃時、ランクが高いほど反動が減少
ショットガン	ランクが高いほど集弾率が上昇
スナイパーライフル	ランクが高いほど集弾率が上昇
重火器	ランクが高いほど集弾率が上昇

スキル名	効果
ナイフ	ランクが高いほどダメージが上昇(S=150%／A=100%／B=60%／C=30%)
	CQCの習熟に影響：S=フル対応／A=崩しのみ使用不可／B=前方からのつかみが使用不可／C=使用不可
投擲	ランクが高いほど投擲精度が上昇
トラップ	ランクが高いほどトラップの設置速度が上昇(S=120%／A=100%／B=85%／C=70%)
技術	ランクが高いほど技術レベルの上限や日数経過毎の技術レベル上昇値が上昇
医療	ランクが高いほどライフ･スタミナの回復量が上昇
	ランクが高いほど医療レベルが上昇

【キャリア】

キャリアは、次の17種類が用意されており、所有しているとさまざまなプラスの効果を発揮する。ただ、キャリア区分に合ったユニットに配属しないと無意味なので気を付けよう。

アスリートとレスキュー隊を併せ持つ兵士。潜入ユニットに入れれば、大活躍間違いなしだ。

■キャリア一覧

キャリア名	キャリア区分	効果
階級	なし	兵士の忠誠心に影響(P.025参照)
銃器技師	技術	キャリア所持者1人につき弾倉が1個分追加される(シングルプレイのみ)
技術者	技術	技術レベル上昇速度にプラス補正(技術スキル×1.1倍)
工学博士	技術	技術レベル上昇速度にプラス補正(技術スキル×1.5倍)※
薬剤師	医療	アイテムを開発する(詳しくはP.035参照)
医師	医療	日数経過によるライフ回復量が上昇
栄養士	医療	日数経過によるスタミナ回復量が上昇
測量士	諜報	派遣したステージのマップ詳細レベルが最大になる
工作員	諜報	ステージに出現する敵兵士のライフを減らすことができる

キャリア名	キャリア区分	効果
武器商人	諜報	諜報時の弾薬発見・入手確率が上昇
政治家	なし	捕虜説得日数が短くなり、仲間になりやすくなる
アスリート	潜入	移動速度が10%上昇
球技選手	潜入	投擲距離が20%上昇
スカウト	潜入	ストーキング速度が50%上昇
レスキュー隊	潜入	引きずる速度が50%上昇
ギャンブラー	潜入	1／10の確率で急所に当たり、ダメージが2倍になる
配達員	潜入	アイテムをトラックに送ることができる

※「技術者」も持っている場合は「工学博士」のみ有効

【一般兵士の能力傾向】

スネークやユニークキャラクター以外の一般兵士の能力は、下記の傾向でランダムに決定される。兵士のタイプ以外に、シングルプレイか、リクルートかでも能力の傾向が変わるので覚えておきたい。さまざまな方法で兵士を増やし、部隊を強化しよう。

■ 仲間の能力傾向

	ライフ		スタミナ		センス		スキル		キャリア(シングル)		キャリア(リクルート)	
	シングル	リクルート	シングル	リクルート	シングル	リクルート	シングル	リクルート	個数	取得確率	個数	取得確率
ソ連兵	中	中	中	中	中	低	武器:中 ナイフ:高 技術・医療:低	全スキル:中	1〜3	測量士:40% レスキュー隊:20%	1	※1
FOX兵	中	高	高	高	中	低	武器:中 ナイフ:高 技術・医療:低	全スキル:高	1〜3	アスリート:40% 球技選手:40%	2	※1
女性兵	低	低	高	低	中	低	武器:中 ナイフ:高 技術・医療:低	全スキル:中	1〜3	工作員:40%	1	※1
研究員	最低	低	最低	低	中	低	医療:高 医療以外:中	医療:最高 医療以外:低	1〜3	医師:30% 工学博士:10% 栄養士:10%	2	薬剤師:30% 医師:30% 栄養士:30%
女性研究員	最低	最低	中	最低	高	低	武器:中 技術:低 医療:高	医療:最高 医療以外:低	1〜3	薬剤師:40% 医師:40% 栄養士:40%	2	薬剤師:30% 医師:20% 栄養士:40%
メンテナンスクルー	低	低	中	低	中	低	技術:高 技術以外:低	トラップ:高 技術:最高 上記以外:低	1〜3	銃器技師:40% 工学博士:5% 技術者:40%	2	銃器技師:30% 工学博士:20% 技術者:40%
上級士官	低	中	中	低	中	低	武器:中 ナイフ:高 技術・医療:低	全スキル:中	3	武器商人:30%	2	※1
政府高官	最低	低	低	中	中	低	全スキル:中	全スキル:低	4	政治家:100%	3	政治家:100% 全体:20%
山猫部隊兵	—	高	—	中	—	低	—	全スキル:中	—	—	2	※1
KGB兵	—	高	-	中		低		全スキル:中	—	—	2	※1
GRU兵	—	高	—	中	—	低	—	全スキル:中	—	—	2	※1
店舗兵※2	—	高	—	高	—	低	—	全スキル:高	—	—	1	※1

※1のキャリアの取得確率は、以下のようになります。
銃器技師:30%／工学博士:5%／薬剤師:10%／医師:5%／栄養士:40%／測量士:20%／工作員:5%／武器商人:20%／政治家:5%／アスリート:10%／球技選手:20%／芸術家:10%／スカウト:2%／配達員:10%／レスキュー隊:20%／ギャンブラー:10%

※2 特定の店舗で「AP SCAN」を行うと入手できる兵士(詳しくはP.254参照)。

能力から考えるユニット適性

ライフ・スタミナ・戦闘スキルが充実

潜入ユニット

ライフやスタミナ、戦闘スキルといった、戦闘や潜入調査に関わる能力を重視しよう。潜入系キャリアを合わせ持っていればベスト。タイプとしては、ソ連兵やFOX兵が向いている。

センスが高く、諜報系キャリアを持つ

諜報ユニット

諜報活動において最も求められるのがセンスの能力で、なるべく高い兵士を派遣したい。諜報系キャリアがあるかどうかも重要となる。ソ連兵や女性兵、上級士官がおすすめのタイプだ。

技術スキルが高く、技術系キャリアを持つ

技術ユニット

技術スキルが高い兵士を配属して、技術レベルを高めよう。スキルのレベルが同じなら、技術系のキャリアの持ち主を優先的に入れるといい。メンテナンスクルーや研究員が適任だ。

医療スキルが高く、医療系キャリアを持つ

医療ユニット

医療スキルの高い人材を回して、医療レベルを上げていこう。その際は、医療系キャリアの所有者かどうかも重要だ。タイプ的には、研究員や女性研究員に適性がある。

ユニットの成長 GROWTH UNIT

仲間たちは、潜入任務を経験させることで、少しずつではあるが成長させることが可能だ。1回ごとの能力値の伸びこそ微々たるものだが、積み重ねていくと侮れない差となり、生死を分けることもありえる。綿密な成長計画を立てて、部隊を強化していこう。

成長の法則 RULE OF GROWTH

潜入ユニットを出撃させ、ミッションをクリアするごとに、ライフとスタミナの能力値が1ずつ上がっていく。潜入ユニットのうち、成長するのは実際に出撃した小隊のみとなっている。1キャラクターあたりの成長の上限は、ライフは+60まで、スタミナは+100までだ。

メイン部隊に加えて出撃させる

ストーリーミッションをクリアするごとに、上限を超えていない限り、必ず能力が上昇する。そのため、スキルやキャリアに恵まれていて、鍛えていきたいと考えている兵士がいたら、必ずメインの小隊に加えよう。

鍛えたい仲間は、スネークのいる小隊に配属し、いっしょに出撃させるようにしたい。

サブミッションをこなす

目的を果たすと赤いCALLサインが入り、自動的に帰還するサブミッションも成長が可能なので、鍛えたい仲間は積極的に出撃させよう。なお、ミッションを中断すると、出撃したものと見なされないので気を付けたい。

フリーミッションは、出撃して敵を倒しても成長させることはできないので覚えておこう。

BASIC KNOWLEDGE スネーク離脱時に備えよう

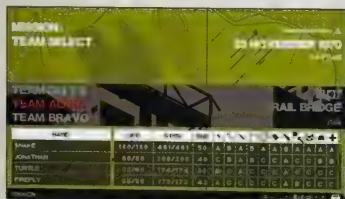
ストーリーを進めていくと、最初のヌル戦終了後、スネークが捕虜に獲られてしまい、しばらくの間、離脱することになる(P.082参照)。完全にスネーク頼りの編成をしていると、救出に苦労することになるので、スネークの小隊以外の仲間も鍛えておくといいだろう。

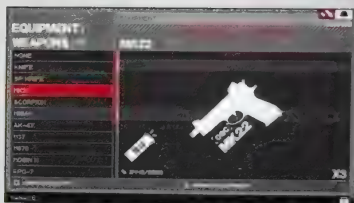
捕らわれたスネークの穴を埋めるため、最低1人は戦える兵士を育てておきたい。

潜入ユニット SNEAKING UNIT

潜入ユニットの役割は、実際に敵地に乗り込んで、ミッションをクリアしていくことだ。最も危険な任務に臨むユニットだけに、仲間の配属はもちろんのこと、アイテムの選択にも注意を払いたい。仲間との連携も重要なので、小隊全体の構成にも気を配ろう。

出撃部隊を編成する

ライフやスタミナが多く、スキルも総じて高いスネークを中心に編成するのが、基本路線となる。あとは偽装用として、次のミッションで登場する敵と同じ外見の兵士を入れたり、敵の捕獲用にレスキュー隊のキャリア所持者を加えるといいだろう。

所持アイテムを整える

出撃前に、小隊の所持アイテムを整えるのも重要だ。偽装可能な兵士にMk22を装備させれば、1人ですべての敵を無力化することも可能だし、ボス戦時に救急キットがあれば、勝利に近付けるはずだ。ミッションの内容をもとに装備を切り替えよう。

偽装の効果 EFFECT OF DISGUISE

各キャラクターは、同じ服装の敵には、侵入者と認識されにくい。そのため、敵と同じ服装の仲間がいると、任務成功率が大いに高まる。目立つ行動を取ると発見される点だけ注意しよう。

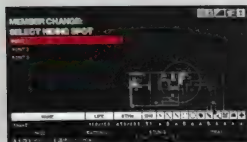
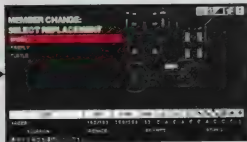
敵を欺けている時は、通常画面の左上に偽装アイコンが表れる。

BASIC KNOWLEDGE 潜入ユニットで使いたい仲間

ライフとスタミナがある程度あり、アサルトライフルやハンドガンなどの扱いやすい武器のスキルで、レベルA以上が1つはある仲間が望ましい。キャリアの中では、アスリート、レスキュー隊、配達員が特におすすめだ。

■潜入で効果を発揮するキャリア
アスリート、球技選手、スカウト、レスキュー隊、ギャンブラー、配達員

操作キャラクターの交代 MEMBER CHANGE

STARTメニューのMEMBER CHANGEを選ぶと、現在操作している仲間の交代が可能となる。敵兵に発見された状態だとチェンジできないので、その場合は逃げて態勢を立て直そう。周囲を敵に囲まれた場合に交代し、仲間に包囲を解いてもらうというのもありだ。

操作中の仲間が隠れるポイントを選ぶ。ポイントがないと交代できないので注意しよう。

次に、交代する仲間を選択する。最初から交代プランを立てておくと楽だ。

ダンボールから出る前に、近くに敵がいないかどうかを確認しておこう。

仲間との連携 COMBINATION PLAY

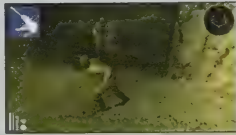
交代を利用した仲間との連携がなければ、ミッションをクリアするのはなかなか難しい。下記のパターン以外にも、複数の敵をおびき寄せた状態で交代し、別の仲間に一網打尽にしてもらうといった手もあるので、自分なりの連携を生み出すのもいいだろう。

【ライフ・スタミナを回復したい】

負傷したり、疲労がたまってきたのに手持ちがない場合は、救急キットやレーションを所有している仲間のところまで行き、分けてもらうといい。

ライフ切れのピンチ時は、救急キット所持の仲間と交代し、持ってきてもらおう。

【ステージを偵察しておきたい】

敵と同じ服装をした仲間に偵察してもらうのが、安全確実だ。キャリアがアスリートだとなおいい。ただ、ほかの服装の敵と出会う場合もあるので、油断はできない。

偽装した仲間なら、敵に気付かれることなく調査を進めることが可能だ。

【アイテムを持ち替えたい】

ほかの仲間とアイテムを入れ替えたい場合は、○ボタン+L ボタン+方向キーでアイテムをドロップしあって交換しよう。ステージで集めたアイテムの譲渡も行える。

仲間が隠れたダンボールの近くなら、アイテムの交換もスムーズに行える。

【兵士をトラックに運びたい】

引きずって移動する速度の速い、レスキュー隊のキャリアの持ち主と交代して運んでもらおう。かなりのスピードアップを図ることが可能だ。

トラックから離れた位置の敵は、仲間の近くに運んで、回収用無線を使おう。

諜報ユニットとレポート SPY UNIT & REPORT

諜報ユニットは、各ステージに派遣することで、現地情報をレポートにまとめ、部隊に報告するのが主な任務となる。これらの情報は、ストーリーを進めたり、サブミッションを発生させる際に必須となるので、重要なステージには、能力の高い兵士を最大人数の4人投入したいところだ。

諜報ユニット配置の効果 EFFECT OF SPY UNIT

レポートの入手

諜報活動のメインは、各マップへ派遣した諜報員に情報を集めさせ、レポートにまとめて報告させることだ。派遣する兵士のセンスが高く、人数が多ければ多いほど、レポートを入手できる可能性も高まってくる。諜報員がレポートの入手に成功していれば、ミッション終了後や時間経過で昼夜が切り替わったあと、必ず報告の表示がなされるので、REPORTで情報を確認しよう。

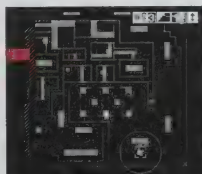
弾薬の入手

ステージの調査のかたわらで、弾薬を発見して回収してくるのもまた、諜報員の役割のひとつだ。武器商人のキャリアの所持者を派遣すると、そのステージにおける弾薬の入手率を高めることができる。弾薬入手の報告はレポートと同様、時間経過後やミッションをクリア後、ブリーフィングの際にもたらされる。1回の報告ごとに、最大1種類を入手することになる。

敵の弱体化

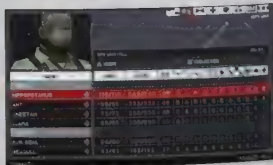
ステージを偵察し、敵のライフをあらかじめ減らしておけるのも、諜報ユニットの特徴だ。激戦が予想されるマップには、工作員のキャリアの持ち主を派遣しよう。

マップの表示レベル上昇

ステージに送った諜報員のセンスによって、ミッション中に見られるマップの表示レベルが3段階に変化する。測量士のキャリアの所有者を派遣すると、必ず最大レベルになるので、重要なステージには派遣したい。

表示レベルが最大のレベル3まで上がると、アイテムの位置が判明する。回収の際に便利だ。

BASIC KNOWLEDGE 諜報ユニットで使いたい仲間

課報ユニットでは、なにはなくともセンスの高い兵士が求められる。50以上あれば、大いに活躍が見込めるはずだ。キャリアでは、マップ表示に影響を与える測量士の持ち主を重用しよう。

■諜報で効果を発揮するキャリア
測量士、武器商人、工作員

レポートの種類 REPORT TYPE

レポートには、ストーリーミッションに関する情報と、サブミッションのイベントを進められるもの、そして武器やアイテムの情報の3種類が存在する。なかでもストーリー関連のレポートは、最優先で入手したい。

ストーリーに関わるレポート

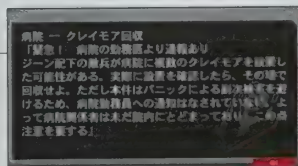
場合によっては、一気に4つのレポートが届くこともあるが、ひとつずつこなしていけばいい。

レポートで最も重要なのが、ストーリーミッションに関連するものだ。ストーリーが進行して、諜報ユニットが必要な事態になると、ブリーフィングで随時報告される。あとは、ターゲットとなるステージにユニットを派遣すればOKだ。

■ストーリー進行に必要となるレポートの出現場所

レポートが必要なミッション	レポート内容	諜報部隊派遣場所
ミッション8(P.056)	港へのルートを記した地図を発見	資材集積所
ミッション9(P.058～065)	陽動作戦場所発見	駐留部隊哨戒基地／資材集積所／市街地／研究所
ミッション12(P.070)	核弾頭貯蔵施設位置判明	駐留部隊警備基地
ミッション14(P.076)	空港発見	市街地／鉄橋／研究所／病院／核弾頭貯蔵施設
ミッション17(P.084～087)	迎賓館の位置を特定するための条件が判明	市街地／鉄橋
ミッション20(P.094)	変電所へのルート発見	東部渓谷

イベントに関わるレポート

仲間との合流イベントや捕虜の救出など、イベント関連のサブミッションを発生させるのにもレポートが必要となる。入手条件付きのレポートもあるのでチェックしておこう(P.260参照)。ユニークキャラクター絡みのイベントは、ほとんど連続ミッションだ。

イベント進行ミッションを発生させるため、事前に同ステージの別ミッションをクリアする必要もある。

武器・アイテムの情報

使用頻度が高い武器のうち、数が限られるものは、レポートを出させて入手するのも手だ。

サブミッションの中には、武器やアイテムの回収自体が目的となるものも多い。回収したアイテムは、そのまま入手できるので、装備に不安がある場合は、レポートを発生させて挑戦するといいだろう。目的を果たしたら、ABBORT MISSIONで帰還しよう。

技術ユニット TECHNICAL UNIT

技術ユニットの役回りは、その技術力を活かして、潜入ユニットが装備するさまざまなアイテムを開発・提供していくことにある。裏方的な任務だが、装備の充実はミッションの成功率を間違いなく高めるので、適任者を配属したい。技術ユニットには最大８人まで配属できる。

技術レベルの上限と上昇値

スキルの高い仲間を配属して、技術レベルを高めるのが、技術ユニットの目標となる。技術レベルの上昇には日数がかかるので、序盤は少人数でも配置して、徐々に高めていきたい。人数に限りがあるので、優秀な人材が加わったら入れ替えを検討しよう。

■各ランクの技術レベル上昇値

・スキルS=12上昇　・スキルA=9上昇
・スキルB=6上昇　・スキルC=3上昇

※上記はキャラクターを１人のみ配置した場合の数値。

■技術レベル上昇の法則

・半日進むごとに上昇レベルの2%が技術レベルに加算されていく。
・技術レベルは上限レベル以上に上昇しない。

技術ユニットが開発するアイテム

技術レベルが上がり、下記表の必要レベルに達すると、各アイテムが開発される。中には入手が困難なものもあるので、技術レベルはなるべく高めよう。１度開発されたアイテムは、定期的に製造されるが、在庫がダブつくと開発ペースが遅くなる。

■開発アイテムと必要レベル

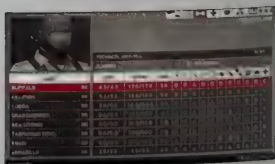
必要レベル	開発アイテム
1	時限爆弾
6	赤外線ゴーグル
11	TNT
16	地雷探知器
21	暗視ゴーグル
26	スペツナズナイフ

必要レベル	開発アイテム
31	双眼鏡
41	雑誌
51	ダンボール
61	ガーコ
99(２周目以降は71)	ボディアーマー
99(１周目は開発不可)	ステルス

BASIC KNOWLEDGE 技術ユニットに適した仲間

開発者には、技術スキルが高く、技術者や工学博士のキャリアを持っている仲間が向いている。銃器の最大所持弾数が多くなる銃器技師のキャリアの所有者も入れると、ボス戦などで役立つ。

■技術で効果を発揮するキャリア

銃器技師、技術者、工学博士

医療ユニット MEDICAL UNIT

医療スタッフに求められる職務は、負傷や疲弊した兵士たちの回復、戦闘不能者の治療、医療系アイテムの開発と多岐に渡る。完全なサポート役だが、彼らがいるからこそ安心して任務に励めるのだ。なお、医療ユニットの配属人数は最大8人となっている。

医療レベルの上昇値

技術ユニットと同様、医療ユニットもスキルの高い仲間を加えて、医療レベルをあげるのが目的となる。医療レベルが高いほど、ライフとスタミナの回復が早まり、戦闘不能の期間も短縮されるのだ。医療レベルが仲間になる条件となるキャラクターもいる(P.256参照)。

■各ランクの医療レベル上昇値
- スキルS=12上昇
- スキルA=9上昇
- スキルB=6上昇
- スキルC=3上昇

※上記はキャラクターを1人のみ配置した場合の数値。

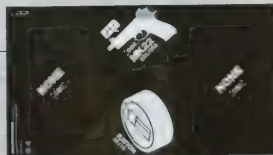
医療ユニットが開発するアイテム

ユニットに、薬剤師のキャリアの持ち主がいると、一定確率で救急キットやレーションを生成してくれる。これらのアイテムは、よく使う消耗品なので、どんどん製造してもらおう。アイテムの製造数は、薬剤師の人数と同数になるので、なるべくユニットに組み込みたい。

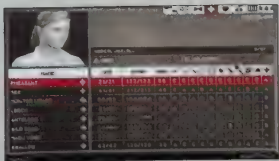
■アイテム開発の確率

開発アイテム	開発できる確率
簡易救急キット	10%
救急キット	5%
レーションS	10%
レーションL	5%

その他の医療スキルが与える影響

医療スキルは、救急キットやレーションを使ってライフやスタミナを回復する量にも影響を与える。スキルが高いほど、1回あたりの回復量が多くなるのだ。

BASIC KNOWLEDGE 医療ユニットに適した仲間

医療スキルが高くて医療系キャリアを持った仲間が、ユニットに適している。医師や栄養士のキャリアがあると、さらにライフやスタミナの回復速度がアップするので、ぜひ加えたいところだ。

■医療で効果を発揮するキャリア
医師、薬剤師、栄養士

トレードとリクルート TRADE & RECRUIT

ほかのプレイヤーと、PSPのワイヤレスLAN通信やオンラインで直接兵士の交換を行うのがトレード、さまざまな場所からさまざまな方法で新しい仲間のデータを入手するのがリクルートだ。積極的に活用して、楽しみの幅を広げよう。 ※通信方法詳細は解説書を参照してください。

トレードで兵士を交換 TRADE

トレードを行うには、以下の３つの方法がある。

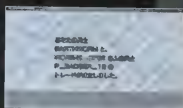
通常トレード

プレイヤー同士が１対１で対面し、能力が確認できる状況で兵士を交換するモード。交渉次第では、弱点の補強になるなど使い道が多い。

すれ違いトレード

PSPをスリープ状態にして外で持ち歩き、ほかのプレイヤーと遭遇すると、自動的に兵士を交換してくれる便利なモード。

✚ オンライントレード

潜入チームのデータをサーバーに預け、その中で兵士同士の交換を行うシステム。欲しい兵士の条件を入力しておき、互いに相手の欲しい能力の兵士がいた場合に、交換が成立する。

あまり高望みせず、自分が出した兵士と同じくらいのレベルの条件を提示しよう。

リクルートによる仲間集め RECRUIT

リクルートによる仲間集めは、以下の４つの方法で行うことができる。

✚ AP SCOUT

『MPO+』から新たに加えられた、「AP SCAN」を発展させたシステム。各地にある無線アクセスポイントへ潜入チームのデータを送ると、彼らが新しい仲間を連れてきてくれる。ただし、能力の高い相手は、潜入チームに特定の条件を要求してくる。

AP SCAN

さまざまな場所、店舗などに存在する無線LANアクセスポイントを探して、そこから仲間のデータを手に入れる『MPO』のシステム。『MPO+』では、「AP SCOUT」となる。

GPS SCAN

PSP専用GPSレシーバーを使ったシステム。PSPを持って移動し、レーダーに表示されたポイントを補足することで、新しい仲間が手に入る。

PASSWORD

何らかの方法でパスワードを入手し、それを入力することで、新しい仲間が手に入る。ホームページや雑誌などの情報に目を光らせておこう。

⚠ 使用禁止エリアや混雑した場所で使わない、本体や機器を振り回さないなど、マナーを守ろう。

※✚の表示がある部分は、『MPO+』にのみ対応しております。

CHAPTER 3

ミッション攻略

MISSION STRATEGY

ミッションフローチャート MISSION FLOW CHART

ミッションの中で、とくにストーリーの進行に関わるミッションを、フローチャートにまとめている。次にどこでなにを行えばいいか、わからなくなった場合に参照してほしい。各ミッションの攻略については、参照ページ先で詳しく解説している。

STORY 01　留置場 →P.042
物語の始まり。独房から脱出したスネークは、外部との連絡手段を求めて施設を脱出する。

▼

STORY 02　通信基地 →P.044
衛星通信でかつての仲間たちと通信を行い、裏切り者の汚名を負ったことを知る。

▼

STORY 03　駐留部隊哨戒基地 →P.046
ロイ・キャンベルと共に行動を開始。駐留部隊の基地で、反乱部隊の情報収集を行う。

▼

STORY 04　留置場／通信基地／駐留部隊哨戒基地／資材集積所 →P.048
ジョナサンという新たな仲間を得る。

▼

STORY 05　通信基地 →P.050
マラリアにかかったキャンベルを救うため、治療法を求めて再びパラメディックに連絡。

▼

STORY 06　病院 →P.052
マラリアの治療薬を手に入れるため、反乱部隊に制圧された病院に潜入する。

▼

STORY 07　研究所 →P.054
運び出された医療資材の中にあるであろう、治療薬を手に入れるため、研究所に潜入する。

▼

STORY 08　資材集積所 →P.056
エルザの言葉に従って港に向かうため、ルートを記した地図を入手する。

▼

STORY 09-0　鉄橋の偵察
半島の東西を結ぶ鉄橋。警備厳重な検問所を突破する方策を得るため、まずは偵察を行う。

→

陽動作戦　鉄橋から警備を引き離すため、主要施設で陽動作戦を実行。

- **STORY 09-1　市街地** →P.058
- **STORY 09-2　駐留部隊哨戒基地** →P.060
- **STORY 09-3　資材集積所** →P.062
- **STORY 09-4　研究所** →P.064

▼

STORY 10　鉄橋 →P.066
陽動作戦の効果で各地に人手が割かれ、警備の手薄になった鉄橋の検問を突破する。

▼

STORY 11　港 →P.068
港から半島に運び込まれたなにかを探るため、貨物船の内部に潜入する。

▼

STORY 12　駐留部隊警備基地 →P.070
反乱部隊が持つ核弾頭を押さえるため、東部の警備基地で貯蔵施設の場所を探る。

▼

STORY 13　核弾頭貯蔵施設 →P.072
反乱部隊の核攻撃を防ぐため、核弾頭を奪取するべく施設の内部へ。

▼

VS.BOSS　核弾頭貯蔵施設 →P.074
かつての戦友で、現在は反乱部隊の戦士として立ち塞がったパイソンとの対決。

▼

STORY 14　空港 →P.076
メタルギアを射出するための施設の所在を求め、政府高官が目撃された空港に向かう。

▼

STORY 15　核発射サイロ搬入口 →P.078
ジーンの核使用を阻止するため、発射サイロのある地下への入口を探る。

VS.BOSS　核発射サイロ搬入口　→P.080

スネークを倒すために、解き放たれた絶対兵士ヌルとの対決。

▼

STORY 16　核発射サイロ搬入口　→P.082

拉致されたスネークの行方を求め、キャンベルたちは情報収集を開始する。

▼

迎賓館の情報収集｜スネークの監禁場所を迎賓館に特定した一行は、所在地を調査。

STORY 17-1　市街地　→P.084

STORY 17-2　鉄橋　→P.086

▼

STORY 18　迎賓館　→P.088

捕らわれたスネークを救出するべく、迎賓館に潜入。監禁場所を捜索する。

▼

STORY 19　工場　→P.090

メタルギアを破壊するため、核弾頭搭載作業が行われている工場へ潜入する。

▼

VS.BOSS　工場　→P.092

起動前の破壊に失敗。脅威の火力を持った機密兵器メタルギアとの対決。

STORY 20　東部渓谷　→P.094

サイロ地下への道を切り開くため、電力供給施設である変電所を目指す。

▼

STORY 21　変電所　→P.096

サイロへの電力供給をストップさせるため、配電盤を確認、爆破する。

▼

VS.BOSS　変電所　→P.098

再びスネークの前に現れた、絶対兵士ヌルとの２度目の対決。

▼

STORY 22　核発射サイロ搬入口　→P.100

配電盤の爆破と同時に、サイロ地下に潜入するべく搬入口に出撃する。

▼

STORY 23　核発射サイロ地下　→P.102

メタルギアの射出準備が進む発射サイロを目指し、地下要塞の突破を謀る。

▼

VS.BOSS　エレベータ　→P.104

サイロに通じる搬出エレベータで、FOXの捕虜尋問官カニンガムとの対決。

▼

VS.BOSS　発射サイロ　→P.106

発射を目前に控えた制御室で、反乱部隊を率いるジーンとの最終決戦。

INDEX

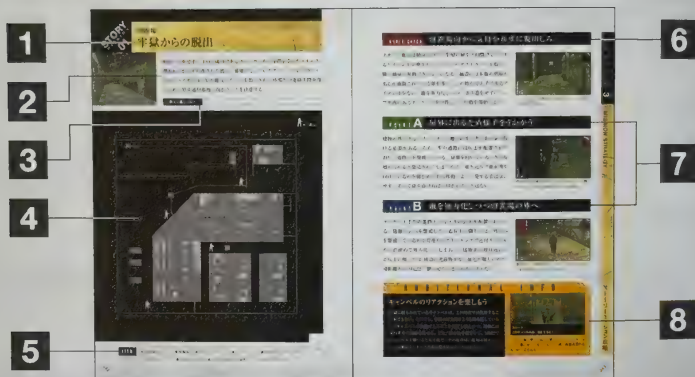
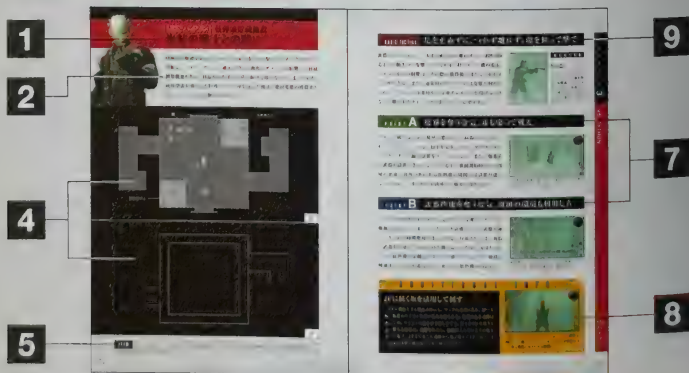
【サブミッション】

【フリーミッション】

STORY／VS.BOSS ページの見かた

STORY MISSION & VS.BOSS GUIDE

P.044からは、各ストーリーミッションについての攻略を掲載している。敵やアイテムの配置、攻略ポイントを始めとするさまざまな情報を掲載しているので役立ててほしい。なお、攻略情報は、NORMALを基準に難易度を設定している。

ストーリー攻略ページ

VS.BOSS 攻略ページ

1 ミッション名

ミッション内容がわかるタイトルと、そのミッションが行われる場所の名称。

2 ストーリー

ミッションが開始されるまでの、ストーリーの導入部を簡潔に説明した。

3 潜入に適した兵士

出撃したミッションで、偽装が可能な兵士の種類。ただし、偽装効果は、同種の兵士にしか効果を発揮しない。

4 ステージマップ

ミッションが行われるステージのマップ情報。敵やアイテムの位置、次ページの攻略に対応した攻略ルートなどを掲載している。

5 ITEM

ステージに配置されるアイテムの一覧。マップ内の数字と対応している。

6 ROUTE CHECK

敵の配置やターゲットまでのルートなど、ミッションをクリアするまでの攻略ルートに関する情報を満載。

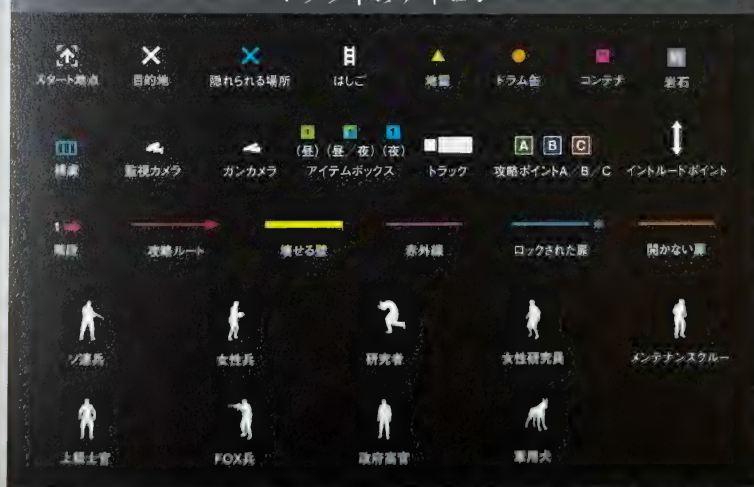
7 POINTA／B

ミッションをクリアするうえでのポイントとなる場所をピックアップして攻略。マップ内のアイコンと対応している。

8 ADDITIONAL INFO.

各ステージで仲間にしておきたい兵士や、知っていると役立つテクニック、一風変わった楽しみ方といった、『MPO』をより楽しむための情報を掲載。

9 BASIC TACTICS

ボスとの戦いで基本的な戦術を掲載。「KEY ITEM」では、ボスに有効な武器や、用意しておきたいアイテムなどを紹介している。

※ロックされている扉は、敵兵のみが開けられる。通常は閉まっているが、増援時などに敵兵が素早く目的地に移動するため、扉のロックを解除する場合がある。また、気絶させた敵を扉の前まで引きずってきて起こすなどで、ロックを解除できる場合もある。なお、1度解除すると、それ以降普通に通ることが可能。

STORY MISSION 01

留置場

牢獄からの脱出

独房で目を覚まし、FOX隊員であるカニンガムから尋問を受けたスネーク。理由もわからず拉致された彼は、捕虜になっていたグリーンベレーのロイ・キャンベルからFOXが離反したことを知らされ、外部との連絡手段を得るため、単身通信基地へ向かうことを決意する。

潜入に適した兵士	—	—	—

1F

ITEM	1 簡易救急キット	2 双眼鏡	3 サバイバルナイフ	4 レーションS	5 Mk22＋スニーキングスーツ

※ストーリー上この時点ではスネークしか行動できないため、潜入に適した兵士と隠れられる場所については、P.138をご覧ください

ROUTE CHECK 留置場内から気付かれずに脱出しろ

スタート地点は独房の中で、牢屋の扉を2回開けようとするとイベントが発生し、ベッド下のダクトカバーを取って隣の独房に移動できるようになる。施設には多数の部屋があるが施錠されている扉が多く、この時点で入手できるアイテムは少ない。敵を無力化しつつ、寄り道をせずにマップ北西にあるターゲットを目指して、行動を開始しよう。

ターゲットは、敷地内への出入口となっている門を出た西の位置にある。

POINT A 屋外に出るため様子をうかがう

建物の外に出るには、スタート地点のすぐ北にある扉を抜ける必要がある。ただ、牢の通路には兵士が配置されており、通路上を警戒している。扉側を向いているときに部屋から出ると発見されてしまうので、覗き込みで敵が背を向けているのを確かめてから移動しよう。発する音は気にせず、走って扉を抜ければ気付かれることはない。

頭を出す前に覗き込みをやめれば、敵がこちら側を向いていても安全に確認することが可能だ。

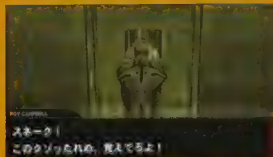
POINT B 敵を無力化しつつ留置場の外へ

ターゲットまでの進路上には2人の兵士が配置されている。建物の入口を警戒している兵士に関しては、外のみを警戒しているので背後からストーキングで近付き、CQCから首絞めで無力化してしまおう。建物北の坂付近にいる兵士に関しては､周辺に遮蔽物がなく接近が難しいので、遠距離からMk22で眠らせてしまうのがベストだ。

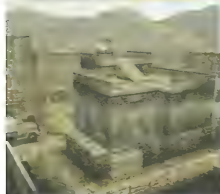
発見されても増援はこないので、そのままターゲットまで突っ切ってしまってもいい。

ADDITIONAL INFO.

キャンベルのリアクションを楽しもう

牢獄に捕らわれているキャンベルは、この時点では救出することができない。それでも、牢獄の扉を開けようと繰り返していると、キャンベルは無駄であることを何度も伝えつつ、最後には呆れ半分の反応を見せる。また、扉の格子部分から、Mk22でキャンベルを撃つことも可能だ。その場合は、最初は制止しつつ、最後にはスネークを罵る姿を見ることができる。

しつこく銃で撃たれ続け、激高するキャンベル。ここまで怒らせてしまっても、その後の対応は変わらないのでご安心を。

通信基地

かつての仲間との通信

無事留置場を脱出したスネークは、反乱部隊の兵士たちに警備された施設を発見する。屋根に衛星通信用のディッシュアンテナが設置されていることから、キャンベルが言っていた通信基地だとあたりを付けたスネークは、半島外部との連絡に必須となる通信設備を求め、潜入を開始する。

潜入に適した兵士		—	

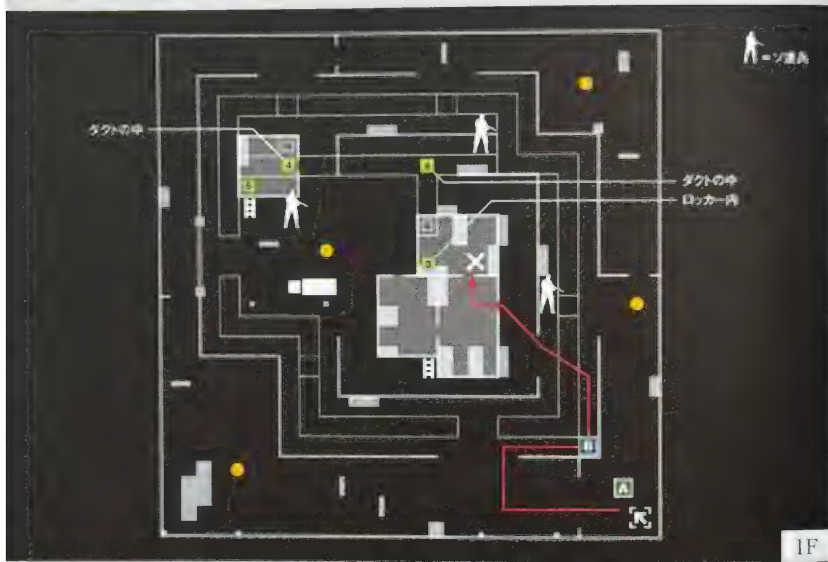
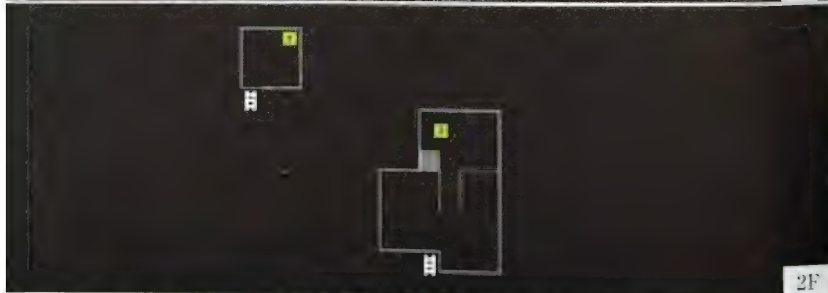
ソ連兵

ダクトの中

ダクトの中

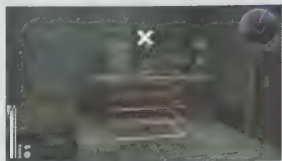
ロッカー内

1F

2F

ITEM ①スモークグレネード ②チャフグレネード ③簡易救急キット ④弾薬(9mm麻酔弾) ⑤弾薬(.45ACP)

※ストーリー上この時点ではスネークしか行動できないため、潜入に適した兵士と隠れられる場所については、P.139をご覧ください。

ROUTE CHECK 反乱部隊の警戒を突破し、無線室に向かえ

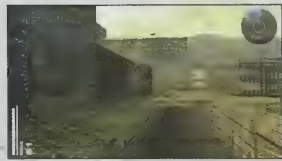
通信機のある建物の2つの入口付近には、どちらも兵士が配置され、周囲を警戒している。ただし、東側に配置されている兵士は1人と手薄なので、こちらを突破するのが無難だ。兵士は建物に背を向ける形で周囲を警戒している。スタート地点からでも見える近場に配置されているが、索敵範囲には入っていない。

ターゲットになっているのは通信機器の前。到達するとそのまま通信が行われる。

POINT A 警戒する兵士を射撃で無力化

東側の兵士は、スタート地点からでも見えているものの、その間には鉄条網がある。鉄条網越しに撃つと場所によっては、鉄条網の支柱に弾かれて敵に当たらず、さらには警戒フェイズになってしまう可能性があるので注意が必要だ。もしも鉄条網越しに撃つならロックオンを使わず、主観視点で鉄条網の間を狙って撃つようにしよう。

こちらの位置に気付かれる心配はないので、適当な部位に当てたら眠るまで待てばいい。

POINT B 兵士を眠らせて建物の中へ

鉄条網越しに撃ったり敵に近づくのが不安な場合は、南から塹壕の縁を移動して射線を確保しよう。ここなら、敵に気付かれる心配もないので、ゆっくり狙いを定められる。敵が倒れたら、東側の扉から通信室に向かって移動する。部屋のロッカーには簡易救急キットがあるので、ミッションをクリアする前に入手しておくといい。

塹壕に降りると敵がこちらを向いたときに気付かれ、近付いてくる。

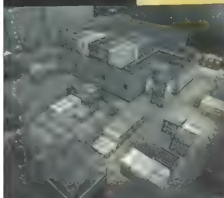
ADDITIONAL INFO.

ローリングで敵を素早く眠らせる

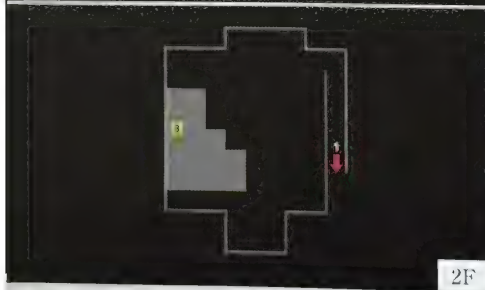
ステージに敵が3人しか存在せず、敵に発見されても増援が来ないので、クリアするだけならかなり容易だろう。ここはそれを逆手に取って、ヘッドショットやCQCなどのテクニックを磨く場として活用するのもいい。とくに、Mk22で撃った敵をローリングで攻撃するというテクニックは、今後なにかと役に立つので、ぜひ身につけておきたいところだ。

身体のどこでもいいのでMk22を撃ち、ローリングを当てると、敵はすぐに眠ってしまう。ヘッドショットを狙う隙がない場合などに有効だ。

STORY MISSION 03

駐留部隊哨戒基地
反乱部隊の情報収集

スネークは、パラメディックやシギントとの通信で、反乱部隊の指揮者、そして反逆者として汚名を着せられたことを知る。留置場のキャンベルと合流した彼は、この嫌疑を晴らすべく行動を開始する。まずは、情報収集を行うため、反乱部隊の東部での活動拠点である哨戒基地に向かった。

潜入に適した兵士	—	—	—

=ソ連兵
=上級士官
机の下
1F
2F
B1

ITEM 1 弾薬(7.62×39mm) 2 スモークグレネード 3 簡易救急キット 4 雑誌 5 レーションS

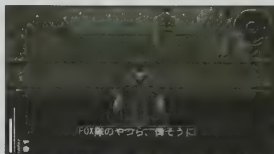
※ストーリー上この時点ではスネークしか行動できないため、潜入に適した兵士と隠れられる場所については、P.140をご覧ください。

ROUTE CHECK 敵の目を盗んで建物の入口を目指す

ミッションが始まって少し経過すると、兵士たちの会話を聞くイベントが発生する。ここからがミッションの本番だ。ミッションのクリア条件は「機密文書」の入手で、これは建物の中にある。建物の外周に沿って移動すると敵の索敵範囲内に入りづらい。なお、各兵士の独り言は必ずしも聞く必要はないので、無視してしまってもいい。

機密文書の位置は、上級士官の左側、机と机の間の床に配置されている。

POINT A 会話を盗み聞いたらそのまま塹壕へ移動

スタート直後に兵士たちの会話を聞いた後の、スネークの位置は固定になっている。敵の位置は近いが、普通に走っても気付かれないので、そのまま北に進み、塹壕の中に降りよう。西に見えるソ連兵は、こちらに背中を向けているので、独り言を聞くのでなければ無視してしまってもいい。コンテナの裏を通って建物に沿って北に進もう。

塹壕の中から近付けば見つからない。独り言を聞きたい場合は普通に近付き、壁に張り付こう。

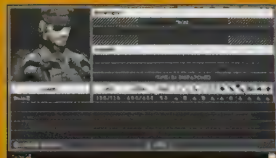
POINT B 建物に侵入し機密文書を奪取する

建物の入口付近にいる兵士は、その周辺を移動しながら警戒しているので、塹壕側を向いていないときに階段を駆け上ってしまえばいい。敵の位置については、塹壕内の曲がり角を利用して、ビハインドカメラの状態にしておいて、飛び出す前に確認しておこう。これなら運悪く敵と鉢合わせる心配もなくなる。

この位置で壁に張り付き、ビハインドカメラで視点を動かすと、敵がよく見える。

ADDITIONAL INFO.

アイテム枠に余裕を作ろう

通信基地をクリアする頃には、4つあるアイテム枠がいっぱいになっていることも多いだろう。そのような状況で先のステージへ進むと、ほしいアイテムがあっても、手に入れるためにほかのアイテムを捨てないといけないという状況に陥りがちだ。これを回避するには、次のステージで使用しないアイテムを、ブリーフィングであらかじめ外しておく習慣をつけるといい。

駐留部隊哨戒基地では、Mk22ひとつあれば事足りる。当座使わない荷物は置いておき、ほしいアイテムを確保できるようにしておこう。

留置場／通信基地／資材集積所／駐留部隊哨戒基地

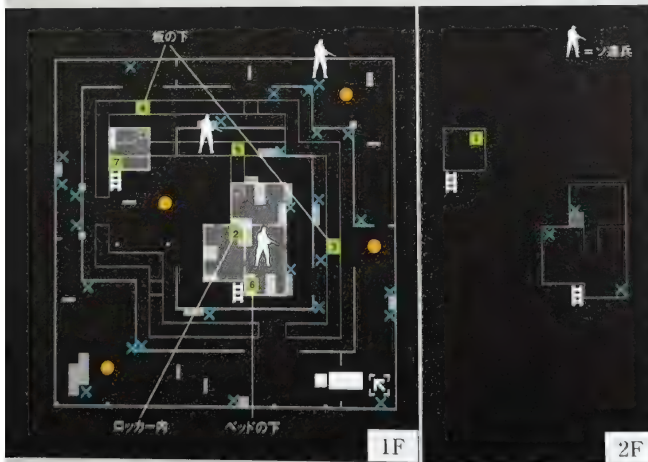
敵兵士を捕獲し、同志を得る

機密文書に記されていたのは、ソ連全土を核攻撃の射程内に収める機密兵器の情報であった。しかも発射の刻限はかなり近くに迫っているらしい。この事実を知った2人は、反乱者たちの企みを阻止するために行動することを決意。その手始めに協力者を得るべく、敵兵士の寝返りを試みるのだった。

留置場

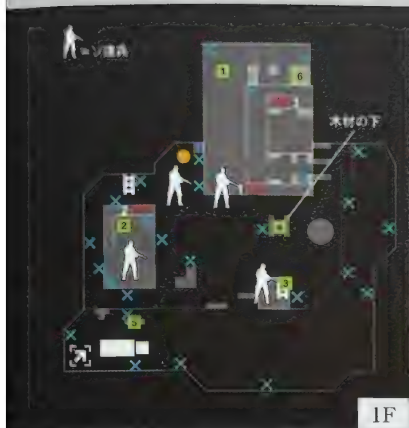
潜入に適した兵士
（ソ連兵）

ITEM
1 レーションS
2 サバイバルナイフ※
3 弾薬（9mm麻酔弾）
4 簡易救急キット

※サバイバルナイフ入手済みの場合、一定時間経過後出現

通信基地

潜入に適した兵士
（ソ連兵）

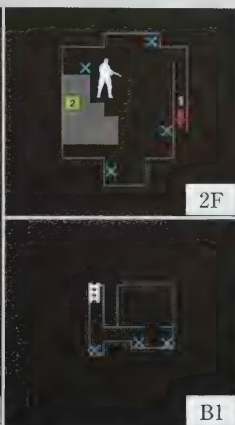
ITEM
1 スモークグレネード
2 簡易救急キット
3 弾薬（7.62×39mm）
4 弾薬（.45ACP）
5 弾薬（9mm麻酔弾）
6 雑誌
7 M1911A1

※潜入に適した兵士の（　）と隠れられる場所の✕は、2周目以降有効

資材集積所

潜入に適した兵士
（ソ連兵）

ITEM
1 簡易救急キット
2 TNT
3 弾薬（7.62×39mm）
4 弾薬（7.62mm麻酔弾）
5 弾薬（.45ACP）
6 スコーピオン

駐留部隊哨戒基地

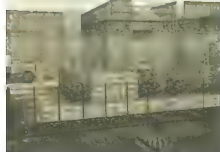
潜入に適した兵士
（ソ連兵）

ITEM
1 グレネード
2 簡易救急キット
3 弾薬（7.62×39mm）
4 雑誌
5 レーションS
6 M16A1

※赤い■はROUTE CHECKで紹介しているルートです。

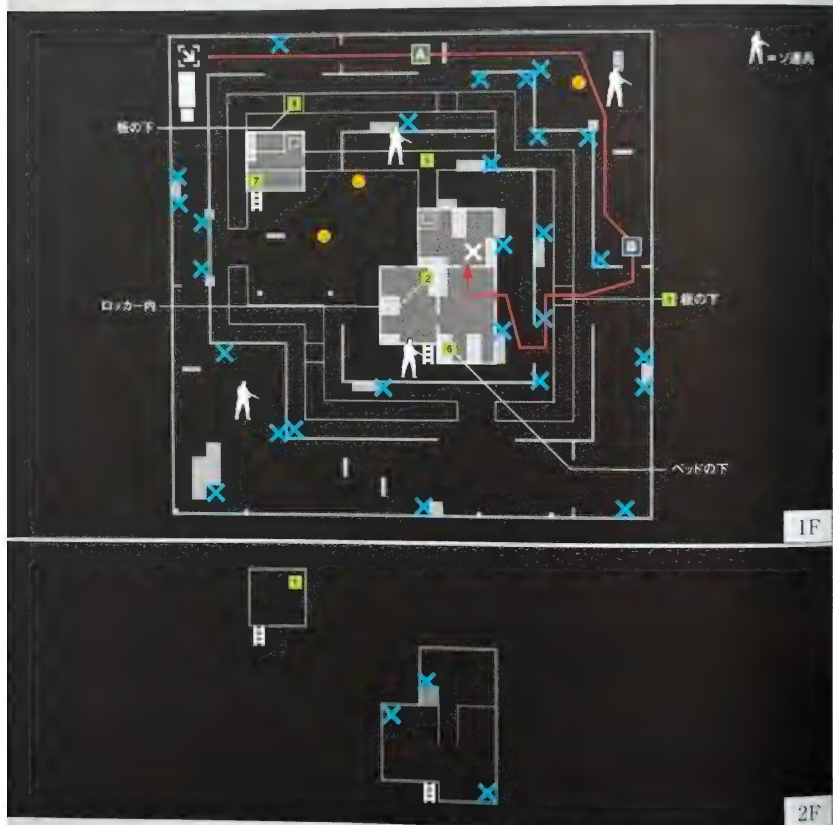
ROUTE CHECK 兵士を無力化し、トラックへ連れて行く

兵士を捕獲するのが、このミッションの目的だ。選択できるステージは4つあり、基本的にどれを選んでも構わない。出撃したら、手近にいる兵士を無力化してトラックまで運べば、ミッション終了となる。おすすめは、地形に起伏がない駐留部隊哨戒基地。ぎりぎり気付かれる位置を保ってトラック前まで誘導すれば、運ぶ手間も少なくなる。

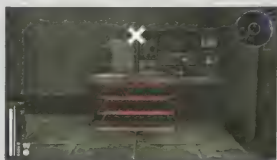
南西にいる兵士に東から近付いたら、南東にある武器庫の前あたりまで誘導しよう。

通信基地
熱病の治療法を求めて

ジョナサンを仲間に加えた一行は、本格的な潜入活動を開始しようとする。だが、正に出撃しようとしたそのとき、キャンベルが倒れたという報告が……症状はマラリアに似ていると言うが、予防薬は投与済みだった。困ったスネークは、彼の"主治医"に対策を問うため、通信基地に向かった。

潜入に適した兵士	ソ連兵	―	―

1 スモークグレネード　2 簡易救急キット　3 弾薬(7.62×39mm)　4 弾薬(.45ACP)　5 弾薬(9mm麻酔弾)　6 雑誌　7 M1911A1※

※M1911A1入手済みの場合は弾薬(.45ACP)

ROUTE CHECK 東側に回り込み、警備を突破する

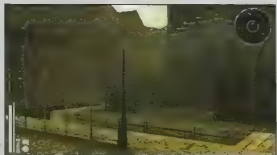
ターゲットはストーリーミッション２と同じく通信機の前だが、今回はスタート地点が北西の隅になっている。敵は北東・南西の角と建物の南北を巡回しており、敵の警戒ゾーンを突破しなければ、建物に近付くことは難しい。スタート地点からでも動きがつかみやすい、北東から回り込むルートで東側から建物に近付こう。

ストーリーミッション2と同じく、ターゲットに到達すればミッション終了となる。

POINT A 孤立した兵士を倒し、建物に接近する

ミッションが始まってそのまま東へ進むと、同じ方向に向かって移動する兵士の背中が見えるので、近付く前にMk22で眠らせてしまおう。射撃の際は主観視点で狙ってもいいが、敵はゆっくりとほぼ射線上を移動するので、ロックオンで狙うのが楽だ。これなら足を止める必要もなく、遠距離からでも確実に当てられる。

遠くから2、3発連続で当てておけば、近付いている途中で眠ってしまう。

POINT B 建物に侵入して目的地を目指せ

北東の敵を突破すれば、東側に敵はいないので、そのまま回り込んで建物に近付こう。ただし、タイミングによっては建物の南を巡回している敵が東側に顔を見せる場合がある。運悪く鉢合わせてしまうことがないよう、東の壁際付近で１度兵士がやってくるのを待ち、西に移動するのを確認してから入口に向かうと確実だ。

１度東に向かえば、建物に侵入する余裕は十分ある。この位置で敵兵が背中を向けるのを待とう。

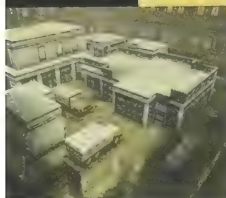
ADDITIONAL INFO.

強い兵士の傾向

ライフや能力値が高い兵士は、特定のアイテムを落とす傾向があり、強い兵士を効率的に集める際の目安となる。チャフグレネードを落とすと、ライフが低いが能力値が高い場合が多い。逆に雑誌を落とす敵は、能力は平均並だがライフが高い傾向が出ている。出現率は低いが、トコトコガーコを落とす敵は、ライフも能力値も高いことが多いので、ぜひ仲間にしたい。

通信基地の敵兵士が落とすアイテムは、弾薬がメインとなっている。そのため、残念ながらライフや能力値が平凡である可能性が高い。

病院

マラリア治療薬の捜索

パラメディックの助言で治療薬の必要性を知らされたスネークたちは、山奥に病院があることをジョナサンから聞き、そこに向かうことを決める。彼が言うには、そこには最近、規模に似つかわしくない大量の薬品と医療用資材が運び込まれたという。果たして、それはなにを意味するのか……。

潜入に適した兵士	ソ連兵	女性研究員	—

= ソ連兵

= 女性研究員

ダクト内

監視カメラ(EXTREMEのみ)

1F

2F

3F

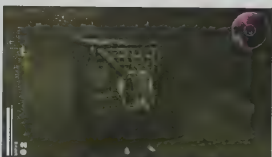
ITEM　1 レーションS　2 簡易救急キット

ROUTE CHECK 病院内を捜索してから院長室へ

ミッションは、病院内の複数のポイントから2カ所を捜索するとイベントが発生。その後、院長室のターゲットに行くことで終了となる。施設を囲む壁は南西で途切れており、ここが敷地内への入口となっている。ここにはソ連兵が配置されているので、南北のイントルードで通れる場所から侵入するほうが不安が少ない。

ちなみに、倉庫などの探索前に院長室のターゲットへ向かっても、クリアすることは可能だ。

POINT A 敷地内に侵入し、西の倉庫を調べる

イントルードで敷地内に南から入ったら、西にある倉庫へ向かう。倉庫の南側にはソ連兵が1人巡回しているが、初期配置の位置より南には移動しないので、イントルード直後を発見される心配はない。敷地内に入ったら東に進み、まずは敵の位置を把握。そして、敵が北に向かって移動を始めたら背後からMk22かCQCで無力化してしまおう。

もし気付かれてしまった場合は、慌てず近くにあるコンテナの影に身を隠そう。

POINT B 女性研究員を殺傷せずに院長室へ

診療施設になっている中央の建物には、2人の女性研究員がいる。彼女たちは戦闘能力こそ持たないが、こちらを発見すると悲鳴を上げて危険フェイズにされてしまう。また、施設内は遮蔽物が多くて動きを把握しづらいため、厄介だ。ここは建物には入らず、敷地内に点在する倉庫を最低2カ所調べよう。無線が入り、院長室へ向かうことになる。

女性研究員を殺害すると、サブミッションの「クレイモア処理（P.113参照）」は発生しなくなる。

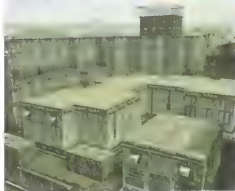
ADDITIONAL INFO.

女性研究員は2人まとめて仲間に

中央の建物にいる女性研究員は、各医療キャリアを所有している可能性が高い。そのため、サポート要員の充実を考えると、仲間にしておきたいところだ。サラウンドインジケーターやマップで位置を把握したら、Mk22やCQCで2人とも無力化しよう。あとはジョナサンが運ぶ形でOKだ。

女性研究員は、[illegible]カ所にとどまっていることが多い。その際にMk22で眠らせてしまえば、楽にキャプチャーすることができる。

研究所

治療薬の入手とジーンとの遭遇

病院には、マラリアの治療薬はなかった。しかし、手がかりがまったくないわけではない。院長室で見つけた資材搬出リストは、資材が研究所に運び込まれたことを示していた。偶然、通りかかったヘリを追跡することで研究所を発見したスネークたちは、治療薬を求めて研究所に潜入する。

潜入に適した兵士	ソ連兵	研究員	

機械の下

ロッカー内

＝ソ連兵

＝研究員

ロッカー内

EXTREMEのみ

EXTREMEのみ

敵兵

1：ミッション前半のみ出現
2：ミッション後半のみ出現
3：ミッション前後半共通で出現

1F

ITEM

1 レーションS　2 簡易救急キット　3 盾　4 弾薬（12ゲージ）　5 弾薬（9mm麻酔弾）
6 チャフグレネード　7 TNT　8 ペンタゼミン

※水色の矢印は、POINT B（後半）のルート

ROUTE CHECK ヘリポート経由で研究所内を目指す

北方の高台にあるヘリポートを目指す前半、研究所施設内の一室への侵入を試みる後半というように、このミッションは二部構成となっている。前半が終わったからといって、油断しないようにしよう。研究所の敷地内へ侵入するには、西の山道を進むルートと、ダクトを通って東側を回るルートがあり、敵に見つからない後者のほうが安全だ。

ヘリポートは、ステージの北にある高台を昇った所。スタート後は、まずここを目指そう。

POINT A 東側から施設内に潜入し、ヘリポートを目指す

トラック北側のダクトを抜けたあと、道なりに進んでいけば施設内へ侵入できる。そのまま、マップ北の高台にあるターゲットまでたどり着けば前半終了だ。施設の北側には、施設の内外を移動する研究員がいるので、施設の外で西側を向くまで待ち、背後からMk22で眠らせる。あとは彼らが目覚める前に高台に通じる坂を登ってしまえばいい。

研究員は、こちらに気付いても接近してこない。遠くから狙い撃てば、より確実に倒せる。

POINT B 治療薬を求め研究所内へ

ヘリポートでのデモを見たら、後半の開始だ。ここでの目的は、薬品類が運び込まれた、施設内の調整槽にたどり着くこととなる。施設の北側には、調整槽のある部屋に直接繋がるダクトがあるので、これを利用して侵入しよう。前半とは敵の配置が変わっているうえ、ダクト周辺に敵はおらず、特に危険もない。安心して進もう。

調整室へと通じるダクトの入り口は、荷物の影に隠れているので、見落とさないようにしよう。

ADDITIONAL INFO.

研究員をまとめて捕獲

研究員は、潜入調査には向かないものの、技術スキルや医療スキルに優れている人材が多い。そのため、バックアップ要員として、技術ユニットや医療ユニットに配属するのに最適の仲間といえる。研究員のいる施設からトラックまでの距離が遠いため、アスリートやレスキューのキャリアで移動時間の短縮を図りつつ、回収用無線を有効に活用しよう。

研究員を2人まとめてキャプチャーするなら、施設の北側に仲間を配置して、回収用無線を使用するのがもっとも効率的だ。

資材集積所

港への道筋を記した地図を探せ

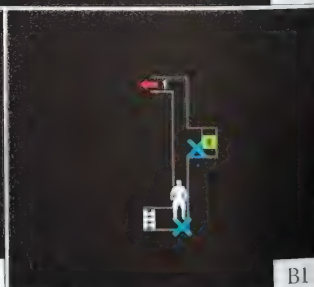
研究所に潜入したスネークたちは、ジーンを始めとする反乱部隊員の力を垣間見つつも、協力者のエルザからマラリア治療薬を入手。生命の危機を脱する。「港へ向かえ」とのエルザの助言を受けた一行は、資材集積所に放った諜報員より港への行き方がわかる地図の存在を知らされ、奪取に向かう。

潜入に適した兵士	ソ連兵	上級士官	-

= ソ連兵
= 上級士官
TNTで壊せる壁

1F

2F

B1

ITEM
1 簡易救急キット　2 TNT　3 弾薬(7.62×39mm)　4 弾薬(7.62mm麻酔弾)　5 弾薬(.45ACP)
6 スコーピオン※

※スコーピオン入手済の場合は6の位置に弾薬(.32ACP)が発生。スコーピオンが無い場合は手前の木箱がなくなる。

ROUTE CHECK 倉庫の奥にある地図を回収せよ

資材集積所は、北にある大型の倉庫と西の倉庫、南東の見張り小屋で構成されている。建造物同士が離れていて視界が開けているため、そのまま進むと敵に発見される危険が高い。南西からスタートしたら北へ向かい、積み荷を越えて敷地内へと侵入し、北東へ進んで敵を排除してから、北の倉庫の奥にある地図を回収しよう。

ターゲットとなる地図は、大型倉庫1Fの北東の隅、積み荷の上に配置されている。

POINT A 敵の警戒をくぐり抜けて倉庫に侵入する

敷地内の西に位置する建物の南を東に向かうと、北方に大型の倉庫が見えてくるはずだ。入り口の近くにはソ連兵がおり、建物の中と外を行き来するように、南北に移動するルートで巡回している。敵が南方に視線を向けている間はコンテナの影で待機し、北方を向いて背中を見せている間に一気に近付いて、建物の中に潜入してしまおう。

ここから敵が北を向いたら近付こう。射撃に自信があるなら、Mk22で狙い撃ちするといい。

POINT B 入口の兵士を排除してから地図を奪取する

大型の建物に潜入したら、北へのルートをとるソ連兵の背後からストーキングで接近し、CQCで捕らえてから首締めで気絶させてしまおう。あとは、倉庫の北東にある地図を入手すればミッション終了となる。地図の南方にある積み荷の上には、使い勝手のいいスコーピオンが置いてあるので、こちらも忘れずに入手しておきたい。

CQCに失敗すると、一転大ピンチとなる。隠れ場所が少ないので、やり直したほうが無難。

ADDITIONAL INFO.

2Fと地下にいる上級士官を捕獲

ストーリーミッションでは、初めて上級士官が登場する。階級の高い兵士が多く、なかなか説得に応じてくれないものの、早めに仲間にできれば、上級士官が多いステージで今後活躍してくれるはずだ。2FとB1に1人ずついるので、近くに仲間を控えさせたうえで、回収無線を活用しよう。

2Fからトラックまで上級士官を運ぶには、時間がかかる。無力化したら、2Fに味方を呼んで回収してもらったほうが早い。

市街地

陽動作戦1：軍用トラックの爆破

地図を入手して港の位置を把握した一行だったが、港へ向かうには検問で封鎖された鉄橋を渡る必要があった。警戒厳重な鉄橋の様子を見た一行は、警備を削ぐべく陽動作戦を立案。市街地に派遣した諜報員から、複数台の軍用トラックが爆破目標に適するとの報告がもたらされる。

潜入に適した兵士	ソ連兵	—	—

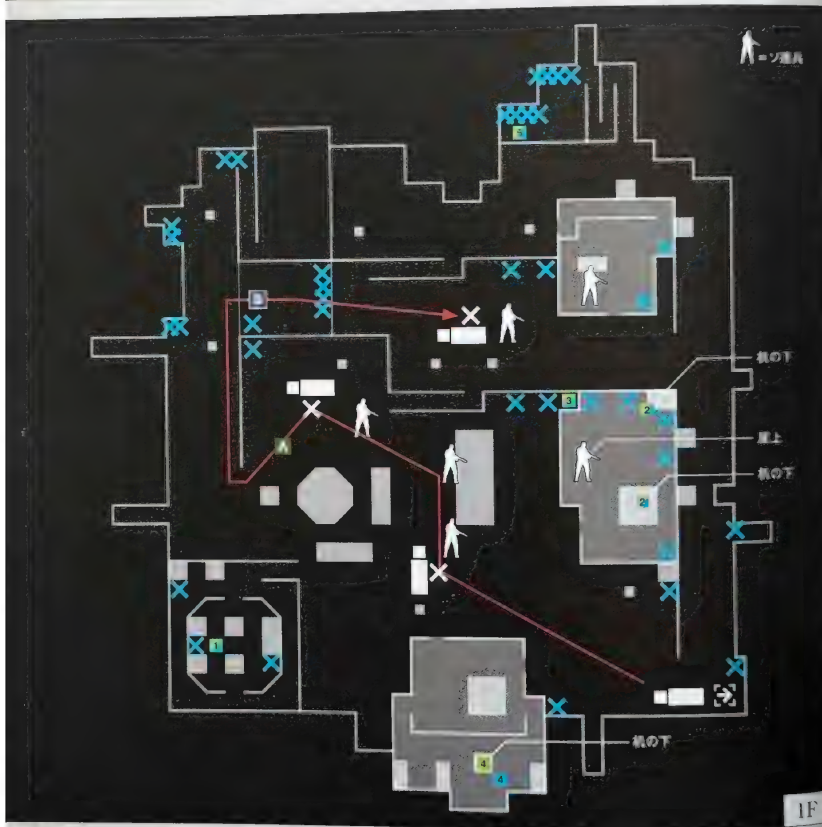
=ソ連兵

机の下

屋上

机の下

机の下

1F

弾薬(7.62×39mm)　スモークグレネード　TNT　弾薬(9mm麻酔弾)　スタングレネード
弾薬(9mm麻酔弾)　弾薬(7.62×39mm)／TNT

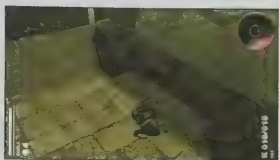
※ 昼に出現するアイテム／夜に出現するアイテム

ROUTE CHECK 市街地での陽動で反乱部隊を撹乱する

鉄橋調査のミッションは、ソ連兵で偽装し、橋の北にあるターゲットへ入れば簡単にクリアできる。続いて、陽動作戦の舞台は4つから自由に選択可能になる。その1つである市街地は、建造物が多く、北側の高台が特徴のステージだ。ここでは、反乱部隊のトラックを3台、TNTで爆破するという難易度の高い任務をこなさなくてはならない。

爆破対象のトラックは、全部で3台。ほかのターゲットと同様、マップ上では×で表示される。

POINT A 敵を無力化してトラック2台を爆破

TNTの爆発音は大きく、近くに敵がいればほぼ確実に気付かれてしまう。したがって、爆破はなるべく短い時間に連続で行いたい。幸い、TNTは武器を持ち替えると起爆させずに装備した別の武器を使用できる。スタート位置から北西にある2台のトラックの周辺にいる敵を無力化したら、TNTを仕掛けて2台を連続で爆破させよう。

TNTは、トラックに張り付いて直接設置する必要はない。地面にセットしても爆破できる。

POINT B 西の坂を上がり、最後の1台を吹き飛ばす

2台目までの爆破に成功したら、西方の坂を北へ駆け上がり2層目を目指す。1台目を爆破した時点で、敵の応援要請がかかるが、増援部隊は爆破のあった1層目に集中するため実害はない。2層目に到達したら、東にのびる陸橋を渡りつつ、3台目のトラックに向かおう。Mk22で周囲の敵を無力化したら、TNTで最後の爆破を実行する。

最後のトラック周辺の敵を、陸橋を渡る前に無力化できれば、TNTの設置が楽になる。

ADDITIONAL INFO.

応援要請で敵の注意を逸らす

目標となるトラックの周辺では、敵が巡回していて、そのまま爆破すると巻き添えで倒してしまうことが多い。殺傷したくないなら、無力化した敵を爆風の範囲外まで退避させる必要があるが、かなりの手間がかかってしまう。そのような場合は、敵を尋問して、応援要請用の周波数を聞き出そう。無線機をかけると、敵がマップ南東に集中し爆破しやすくなるのだ。

応援要請の周波数を使うと、遠方の敵も含めて、面白いように一ヵ所に集まってくる。この隙に、トラックを爆破してしまおう。

駐留部隊哨戒基地

陽動作戦2：武器庫の爆破

スネークたちが、港へと通じる警戒強固な鉄橋を渡るためには、各地で爆発騒ぎを起こして、警備を手薄にする必要があった。候補のひとつとして駐留部隊哨戒基地に放たれた諜報員たちは、基地の南東に武器庫を発見。彼らの報告を受けたスネークは、哨戒基地での陽動作戦を実行する。

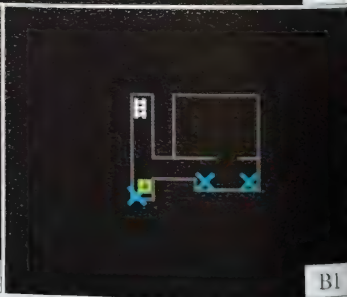
潜入に適した兵士	ソ連兵	ー	ー

ー ソ連兵

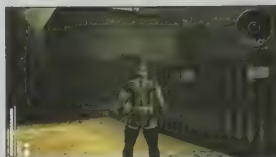
下のすき間

陽動作戦のほかの3ヵ所をクリアしている場合

1F

ITEM ① レーションS ② TNT ③ グレネード ④ 簡易救急キット ⑤ M16A1※

※M16A1入手済みの場合、一定時間経過後出現

ROUTE CHECK 基地に潜入して武器庫を破壊する

全4種類ある陽動作戦は、どこを狙い、どの順番でクリアしていくのも、プレイヤーの自由となっている。諜報ユニットを派遣すると候補地に挙がる、駐留部隊哨戒基地での任務は、敷地内の南東にある武器庫をTNTで爆破するというものだ。ルート上には、数こそ少ないものの敵の目が光っており、タイミングを図って突破する必要がある。

南東に位置する武器庫。4種類ある陽動作戦の中で、最も遠い位置にあるターゲットだ。

POINT A 見張りの兵を沈黙させ武器庫に向かう

北西からスタートし、まず南へと進路を取る。すると、ステージ南西の見張り台の上で、敵が哨戒にあたっているのが目に入るはずだ。そのまま進むと見つかるので、コンテナの影からMk22で狙い撃つ。敵が眠ったのを確認したら、今度は東への移動を開始。TNTの数が心もとない場合、マップ中央部分であらかじめ回収してから進もう。

上を仰ぎ見る形になり、着弾音で気付かれる可能性も低いので、遠距離からでも安心して狙える。

POINT B 武器庫を吹き飛ばして次の任務へ

見張り台から東へと向かう。ただし、このまま建物の方向に進むと、コンテナの間を東西に巡回する兵士に発見される可能性が高いので、コンテナの南側に回り込んでから進もう。武器庫の近くを南北に巡回する敵と、入口に張り付いた敵は、Mk22を撃ち込んで眠らせる。あとは、武器庫の中にTNTを仕掛け、退避後に爆破すれば任務完了だ。

敵を排除しておかないと、武器庫にTNTを仕掛けている間に発見されることもある。

ADDITIONAL INFO.

爆風の中でミッションクリア

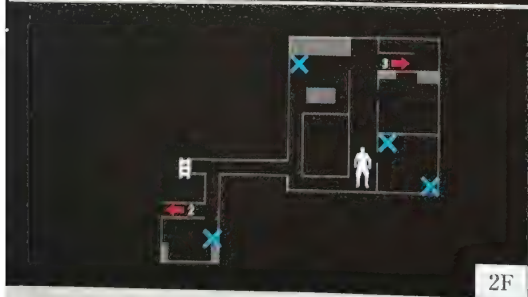
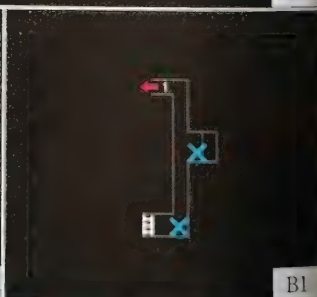
爆破ミッションをクリアした後は、キャラクターが爆風に巻き込まれてダメージを受けるということはない。このシステムを利用すれば、武器庫の中にTNTを設置し、そのまま外に脱出せずに爆破を実行しても、問題なくクリアすることができるのだ。敵兵士が巻き添えになる可能性を覚悟のうえなら、このクリア方法を試す価値は十分ある。

爆発の中心にいて、敵に囲まれながらのミッションクリア。このあと、一体どのように帰還を果たしたのかが気になるところだ。

STORY MISSION 09

資材集積所

陽動作戦3：軍用トラックの爆破

エルザに助言された港へ進むには、厳重な検問が敷かれている鉄橋を抜けるしか手段はない。そのためには、鉄橋から戦力を引き抜くための陽動作戦が必要だった。一行は、陽動作戦の候補地のひとつとして、資材集積所に派遣した諜報員の報告を受け、軍用トラックの爆破に挑む。

潜入に適した兵士	ソ連兵	上級士官	—

＝ソ連兵

＝上級士官

ベッドの下

TNTで壊せる壁

木材の下

1F

ITEM

1 TNT　2 雑誌　3 弾薬（7.62mm麻酔弾）　4 弾薬（.32ACP）　5 弾薬（.45ACP）　6 弾薬（7.62×39mm）　7 スコーピオン※

※スコーピオン入手済の場合は■の位置に弾薬（.32ACP）が発生。スコーピオンが無い場合は手前の木箱がなくなる。

ROUTE CHECK トラックを爆破し、鉄橋の戦力を削れ

4種類の陽動作戦のうち、最低3つをクリアすると、鉄橋上の検問が解かれ、突破が可能になる。陽動作戦の候補となる資材集積所のミッションは、南方に広がる外周通路に止められた軍用トラック1台を、TNTで吹き飛ばせばクリアだ。任務達成のためには、見晴らしのいい開けた場所で、トラックにTNTを設置しなくてはならない。

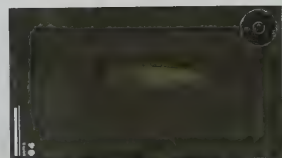
南方に1台だけ置かれたトラックがターゲット。陽動作戦中、最速のクリアが可能だ。

POINT A 敷地を南に回り込み、トラックへ向かえ

今回の任務は、スピード勝負だ。スタートしたら、北東部から、ひたすら南へと走り抜けよう。そして、トラックが見えてきたら、南西へと進路を切り替え、そのままトラック目がけて走る。トラックの東側にいる敵や見張り小屋の敵に不審がられようがおかまいなし。トラックの北側にTNTをセットしたら、一目散に西へ逃げて爆破しよう。

TNTは、右側面のこの位置に仕掛けるのがベストだ。あとは逃げつつ起爆させよう。

POINT B 大型倉庫の奥でTNTを補充する

もしもTNTを所持していなくても陽動作戦が行われる全ステージには、ターゲットの爆破に不可欠なTNTがある。本ミッションでも、北方にある大型倉庫で入手可能だ。倉庫の入り口前で東西に行き来する敵を倒してしまえば、邪魔者もいなくなるので楽に入手できる。そのあとは、POINT Aのルートを参考に、トラックを爆破しよう。

TNTは、以前のミッション（P.056参照）で地図が置かれていた場所にあるのでわかりやすい。

ADDITIONAL INFO.

アスリートで最速クリアを目指そう

速度を重視したPOINT Aのルートよりも、さらに早くクリアしたいなら、アスリートのキャリアを所有している仲間を起用しよう。さらに前準備として、ブリーフィングでアスリートを小隊のトップに移動させておけば、メンバーチェンジを行う必要もなくなり、その分さらに時間を短縮することが可能だ。あとは韋駄天を飛ばして、TNTを素早く仕掛ければOKだ。

南側の敵が視界に入ってくるが、あまり気にせずに、大胆に駆け抜ける点を心掛けることが、クリア時間短縮の鍵となる。

STORY MISSION 09

研究所

陽動作戦4：調整槽の爆破

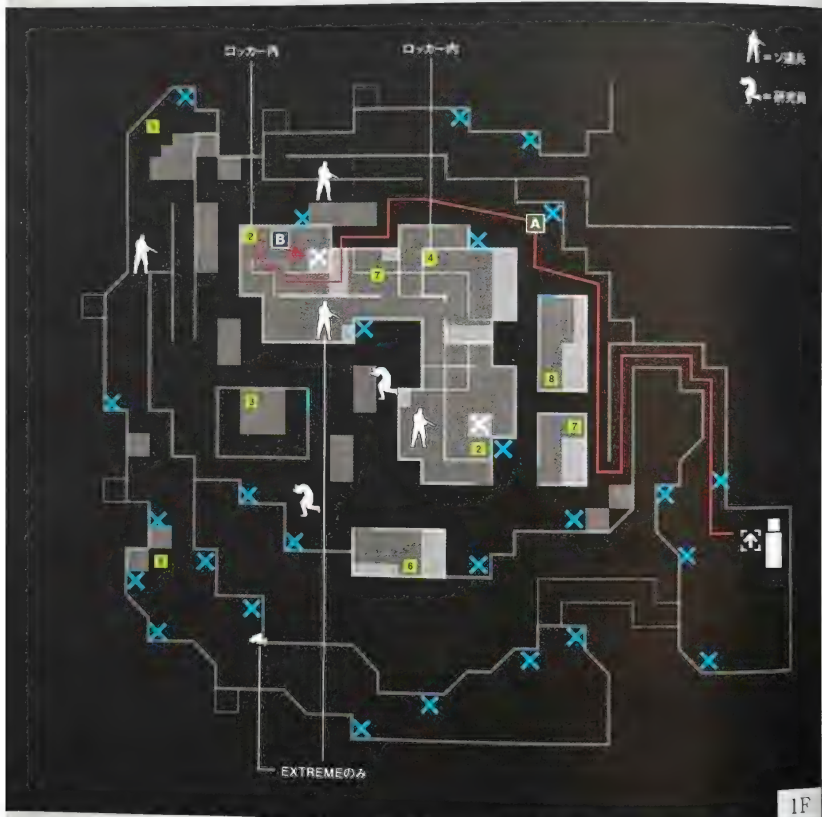
エルザが示した目標の地、港へたどり着くためには、ロードブロックされた鉄橋を通過しなければならない。スネークたちは、鉄橋の警備を割いて検問を解除するべく、陽動作戦を検討。諜報員たちから、調整槽が作戦に適していると報告された研究所へ潜入し、爆破を試みる。

潜入に適した兵士	ソ連兵	研究員	—

ロッカー内　ロッカー内

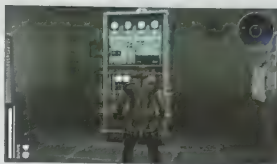
=ソ連兵
=研究員

EXTREMEのみ

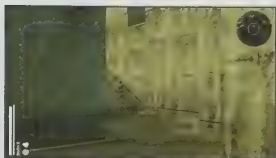
1F

ITEM
1 レーションS　2 簡易救急キット　3 盾　4 弾薬(12ゲージ)　5 弾薬(9mm麻酔弾)
6 チャフグレネード　7 TNT　8 ペンタゼミン※

※ペンタゼミン入手サブミッション発生時のみ

ROUTE CHECK 施設内の調整槽1基を壊滅する

派遣した諜報ユニットによって、陽動作戦の候補地として選ばれる研究所には、研究施設の西側の調整室と、南側の部屋にそれぞれ調整槽が設置されている。このうち、どちらか1基をTNT爆弾で破壊すればクリアだ。ちなみに、4種類の陽動作戦すべてをクリアすると、鉄橋突破のミッション（P.066参照）において、ソ連兵が登場しなくなる。

狙いは、調整室の調整槽だ。以前のミッションの複合ルートでクリアできる（P.054参照）。

POINT A 施設の北側の敵を倒してダクトを目指す

スタート地点が東の山道へと変わり、以前よりも早く敷地内に入れるようになっている。最初は北へと向かい、道なりに坂を駆け上がる。建物にぶつかったら、北へ方針転換しよう。すると、施設の北側を東西に行き来する兵士が見えてくるので、建物の影からMk22を撃って無力化。そのあと、西へと進んで、ダクトの入り口へと向かう。

敵が西へターンして背後を見せたら、Mk22や接近してのCQCによる首締めを狙う。

POINT B 床から調整室に侵入してTNTを仕掛ける

以前と同じく、ダクトの入り口はコンテナの影に隠れているので、間違えて通り過ぎないように気を付けよう。ダクト内を、西に向かってホフクで進み、突き当たりで△ボタンを押せば、上蓋を開けて調整室に直接潜入できる。あとは、武器をTNTに持ち替えたうえでセットし、爆風に巻き込まれないよう部屋の隅に退避して爆破すればクリアだ。

以前のミッションでおなじみの上蓋開け。△ボタンをもう1度押すと、ダクトに戻ることも可能だ。

ADDITIONAL INFO.

研究員でバックアップの充実を図る

今回も研究員が2人配置されており、仲間にできれば、医療ユニットや技術ユニットの即戦力となりえる。前回と異なるのは、研究員が施設外の中庭に配備されている点だ。接近して気付かれると、逃げられたり敵を呼ばれたりといろいろ面倒なので、遠方からMk22で2人とも先に眠らせてしまい、その後仲間に回収してもらうようにしよう。

中庭を東西に移動する研究員は、もっとも西側まで移動したときにMk22を撃ち込んで眠らせれば、もう1人の研究員が気付く可能性は低い。

鉄橋

橋を渡って半島の東部へ

陽動作戦は、功を奏した。スネークたちの狙い通り、鉄橋の検問は、各地へ応援戦力を派遣せざるを得なくなり、ロードブロックも解除され、警備も格段に手薄になる。スネークたちは、この絶好のチャンスに半島東部、ひいては港へのルートを切り開くため、鉄橋の突破を図るのだった。

潜入に適した兵士	ソ連兵	FOX兵	—

机の下

机の下

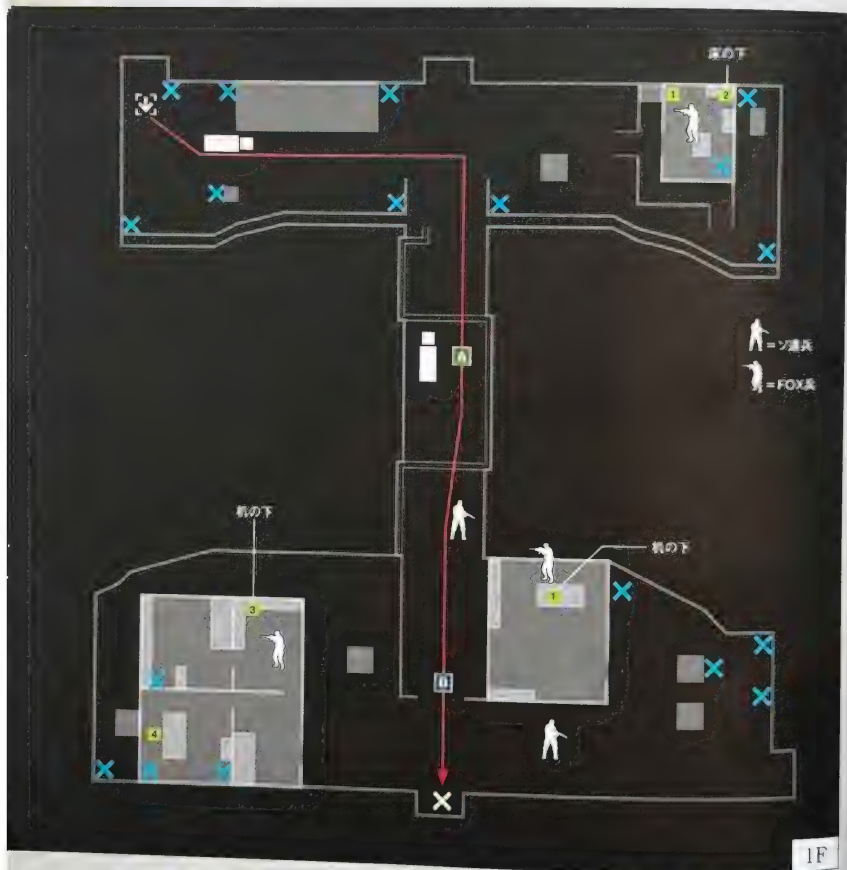
机の下

=ソ連兵

=FOX兵

1F

ITEM 1 レーションS　2 チャフグレネード　3 弾薬(12ゲージ)　4 M37

ROUTE CHECK 検問を突破して半島東部へ

鉄橋を完全に塞いでいた2台のトラックのうち、1台が応援に回され、通行が可能になっている。橋を巡回する敵を無力化させたら、あとはひたすら南に向かって走り続けよう。ターゲットにたどり着くと、ついに港へのルートが開通する。なお、陽動作戦を4カ所全てこなしていると、敵のソ連兵が出現せず、かなり楽に突破できるはずだ。

ターゲットは、鉄橋を渡ったすぐ先にある。スピード突破を狙うなら、そのまま飛び込もう。

POINT A シールド兵の足を狙って倒し、橋を駆け抜ける

北西のスタート地点から東へ進み、鉄橋のたもとについたら南を向く。陽動作戦のクリア数が3つの場合だと、今まで増援でしか登場しなかった盾装備のソ連兵が、橋の上を巡回しているはずだ。通常の攻撃は、ほとんど盾に弾かれてしまうので、Mk22で足か背中を撃ち、無力化してしまおう。そのあとは、南に向かって橋を渡ればOKだ。

陽動作戦を4カ所とも成功させていると、シールド兵は登場せず、橋をそのままスルーできる。

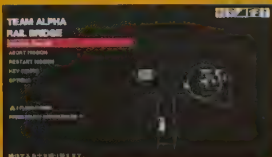
POINT B 敵にかまわず、南端のターゲットへ進む

鉄橋の南岸には、東側と西側に建物がある。このうち、東の建物の内部と外部では、橋を監視するFOX兵とソ連兵が巡回している。ただ、こちらが走ると、敵が警戒するよりも前に、ターゲットに飛び込んでクリアできるのだ。もしFOX兵を捕獲したり、西側の建物にあるM37を回収したい場合は、先に東側の敵を無力化してからにしよう。

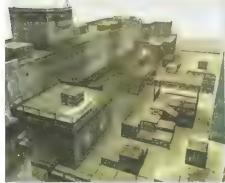
東側から疑問の声がかかるものの、下手に対応しようとするよりは、駆け抜けたほうが安全だ。

ADDITIONAL INFO.

戦闘能力に優れたFOX兵を仲間に

ライフやスタミナが高く、スコーピオンを始めとする火器を操るFOX兵は、潜入ユニットの戦力アップには欠かせない人材となっている。マップの北岸に1人、南岸に2人配置されているので、できれば全員仲間にしておきたいところだ。ただ、発見されてしまった場合、手痛い反撃を受けることになるので、キャプチャーする際は慎重に臨もう。

屋内を警備するFOX兵の動きを探りたいときには、サラウンドインジケーターはもとより、ステージマップ上の敵の位置も確認しよう。

港

軍用港偵察

研究所で出会ったエルザが語った、「港に行って。あなたが捜しているものが見つかるはず」というその言葉を信じ、スネークたちは港へとやってきた。そこには大型の貨物船が停泊しており、兵士が警備にあたっている。果たして、彼らにとって有用な「なにか」はあるのだろうか。

潜入に適した兵士	ソ連兵	―	―

＝ソ連兵

2F（甲板）

床の下

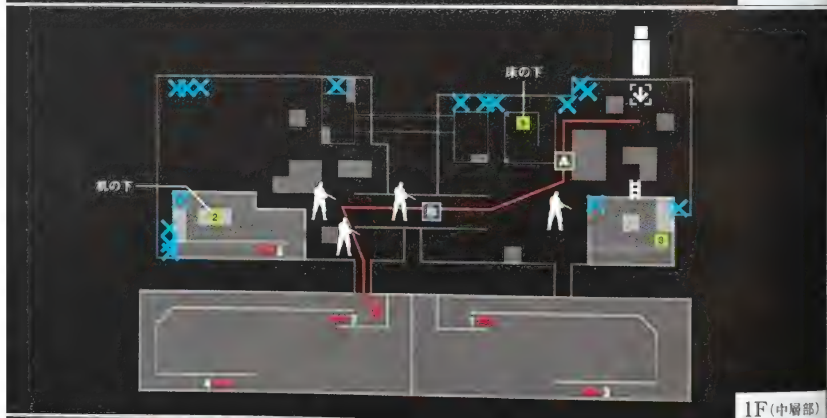
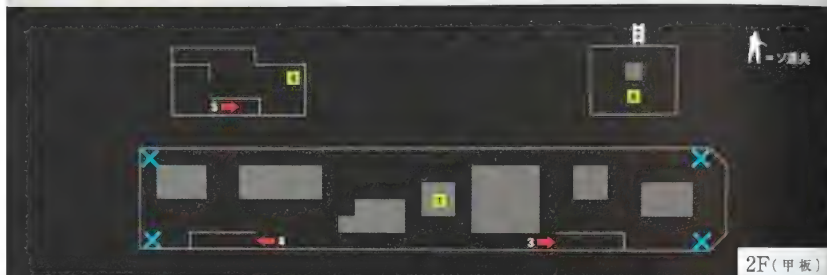
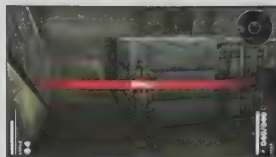
机の下

1F（中層部）

B1（船倉部）

ITEM	1 ダンボール	2 クレイモア	3 雑誌	4 TNT	5 グレネード	6 M63※

※1回しか入手できない

ROUTE CHECK 港の警備を潜り抜け、船倉を探索する

このステージは、貨物船にさえ入ってしまえば敵がおらず、あとはイベントを発生させていけばクリアとなる。そのため、実質、港部分のごく狭いエリアが舞台になる。敵の数も4人だけなので、Mk22を使って、確実に1人ずつ無力化していったほうが安全だ。ただし、敵同士の距離が近いので、動きと位置関係を充分に把握してから攻撃に移ろう。

貨物船に入ったあとは、1階層下りてから船体に沿って進めば、3回のイベントが順に発生する。

POINT A 港施設の警備態勢を把握しよう

最初の敵兵は、スタート地点に比較的近い位置まで歩いてくる。不用意に動いていきなり発見されないように、レーダーを見ながら慎重に進もう。ただし、この敵兵はほかの3人から離れているうえ、背中や側面を向けている時間も長いので、残りの敵に気付かれずに倒すことは難しくない。後背からMk22で撃つのが、やはり一番楽だろう。

倒した敵を別の敵が発見する可能性は少ないが、なるべくスタート地点に近い位置で倒したい。

POINT B 警備を各個撃破で崩して船に潜入

中央の橋から、その向こうにかけては、タイミングによって残りの3人の敵がかなり密集する可能性がある。橋にいる敵兵は比較的倒しやすいが、それをほかの兵士に見つかると面倒なので、まずは、船から一番離れた位置にいる敵を、橋を渡る前に眠らせてしまおう。そうすれば、橋にいる敵を倒したときに発見される可能性はかなり低くなる。

橋の奥にいる2人の敵。手前の兵士は左の船側へ、奥の兵士は右の広いエリアを回って戻ってくる。

ADDITIONAL INFO.

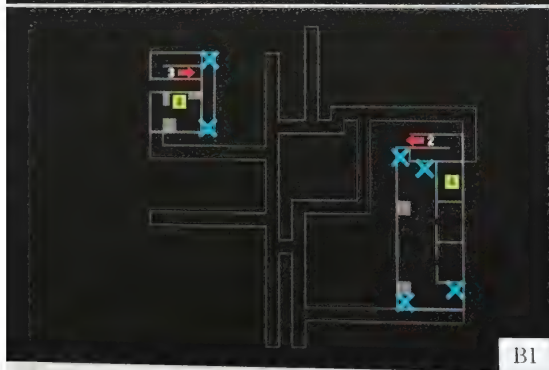
ローリングでダンボールを入手

2F甲板のコンテナ上に置かれているダンボールは、敵の目を欺いて潜入調査を進めるうえで便利なアイテムだ。ぜひ確保しておきたいところだが、コンテナには段差がないため、直接上がることはできない。入手する場合は、まず西側にあるコンテナの上へと登ろう。そこから、ダンボールのあるコンテナへとローリングで飛び移ればOKだ。

踏み切りが端過ぎると、ローリングできずにそのまま下に落ちてしまう。最短距離を飛ぶコース取りをしたら、踏み切りは余裕をもって行おう。

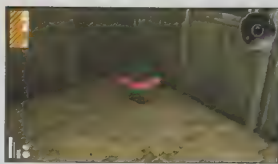
駐留部隊警備基地
核貯蔵施設への地図入手

メタルギアによる核攻撃を事前に防ぐため、メタルギアへの核弾頭搭載を阻止する計画を立てたスネークたち。そのためにはまず、核弾頭貯蔵施設の位置と、そこへ至るルートを知る必要があった。仲間からの情報で、施設への地図が敵警備基地にあると知った彼らは、その奪取に向かった。

潜入に適した兵士	ソ連兵	FOX兵	―

ITEM

1 AK-47　2 スタングレネード　3 簡易救急キット　4 レーションS　5 グレネード　6 クレイモア
7 TNT　8 ボディアーマー

ROUTE CHECK 建物の2Fにある地図を奪取せよ

地図は、マップ北東部にある大きな建物の2F。階段を上がって左手の、一番近い部屋の中だ。距離的には遠くはないが、建物2Fの敵兵には必ず接近することになるうえ、マップにある最短ルートをたどった場合、それ以前にも敵と近接する。ただし、どの敵にもつけ入る隙は多いため、ある程度対応を工夫すれば、スムーズに進める。

これが目的の地図。部屋の入り口から見て、右前方の部屋の隅に配置されている。

POINT A まずは建物の入り口周辺をクリアに

最初に処理しなければならないのが、このポイントにいるソ連兵だ。できるだけ距離を取りつつMk22などで静かに無力化しよう。その奥にいるFOX兵は、基本的に北側に目を向けないため、こちらにも倒れたソ連兵にも気付かないはず。そのあとは、建物のドアを半開きにして、その隙間から中のFOX兵を確認し、そのまま姿を見せずに攻撃だ。

もちろん、腕に自信があれば、奥のFOX兵を倒してもかまわない。その方が安全なのは確かだ。

POINT B 2F廊下の敵を倒せば、地図はもうすぐそこ

建物2Fの廊下にいるソ連兵は、廊下の突き当たりとラウンジの間を往復している。階段廊下の角から、見つからないようにその姿を確認しよう。ここでは、必然的に敵との位置が近くなるため、攻撃の際は一撃で仕留めるか、なるべく短時間で倒せる手段を選択したい。部屋の中のFOX兵は、ドアを開けてもその場にいればこちらに気付かない。

廊下の敵を無力化する際に最も有効なのは、やはりCQCだろう。廊下奥へ向かう時が狙いやすい。

ADDITIONAL INFO.

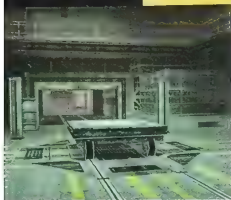
アスリート持ちのソ連兵で高速攻略

最短ルートを選択すると、ソ連兵とFOX兵に交互に遭遇することになり、どちらに偽装するかは甲乙つけがたい。ただ、高速クリアを目指すなら、アスリートのキャリアを持つソ連兵を起用しよう。建物前のソ連兵を偽装で欺き、1FのFOX兵が南に向かうのを待って2Fへ進む。あとは、2Fのソ連兵の前を素通りして部屋に入り、地図を入手すればクリアだ。

建物1FのFOX兵は、南北を巡回するルートをとっている。南に向かって歩いて、2Fへと続く通路から離れるのを待って、一気に駆け抜けよう。

STORY MISSION 13

核弾頭貯蔵施設

搬出エレベータ爆破

メタルギアへの核弾頭搭載を阻止するため、核弾頭貯蔵施設へと潜入したスネークたち。しかし、すでに搬出のための敵輸送部隊は活動を開始しており、事態は一刻の猶予もない。限られた時間の中、核弾頭を敵の手に渡さないための方法を見つけ出し、それを実行しなければならないのだ。

潜入に適した兵士	女性兵	上級士官	–

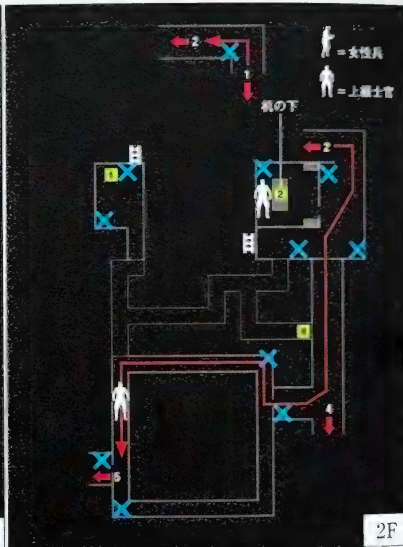
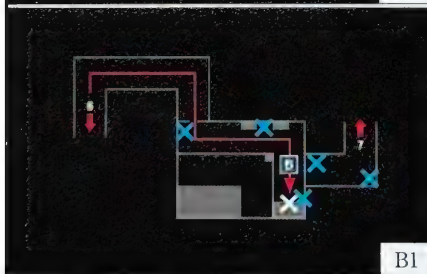
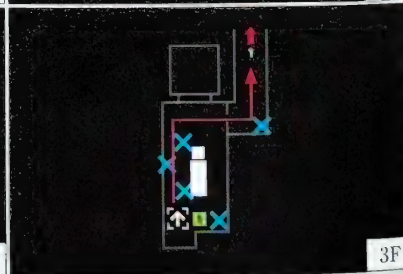
赤外線センサー

EXTREMEのみ

1F

机の下

= 女性兵

= 上級士官

2F

B1

3F

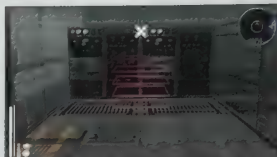
ITEM

1 赤外線ゴーグル　2 簡易救急キット　3 レーションS　4 弾薬(9mm麻酔弾)　5 TNT※1

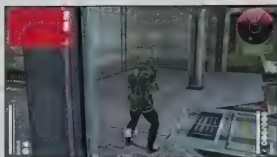
6 モシン・ナガン※2

※1 トラックの近くにあるTNTはターゲットに着いたとき、TNTを持っていないと配置される　※2 モシン・ナガン入手済みの場合は弾薬(9mm麻酔弾)

ROUTE CHECK 核弾頭の搬出を防げ

このミッションは、マップの広さの割に敵の数は少なめだが、構造自体がかなり入り組んでおり、ところどころに赤外線センサーも仕掛けられている。そのため、どこへ向かえばいいのか迷っているうちにセンサーや敵に発見され、集まってきた敵に囲まれてしまうといった状況に陥りやすい。的確なルートを進んでいく必要がある。

目的地は、マップ最下層南端にある機械室。なお、クリアにはTNTを持っていく必要がある。

POINT A 敵兵士の密集地帯を切り抜ける

ルートとしては、ドアを入ってすぐ左折し、坂を上がればいいのだが、坂の下と上の両方に敵の女性兵がいるため通過が難しい。まずは、ドアを出たとき正面に見えるハシゴを上る。ここなら高所にいる女性兵と高さが同じになるので狙いやすい。Mk22で上段の女性兵を眠らせたら、下段の敵の背後をすり抜け、素早く坂を上がってしまおう。

赤外線センサーは柱の溝を見れば簡単だが、気を取られて敵兵に見つからないよう注意。

POINT B TNTを設置した時点で任務完了

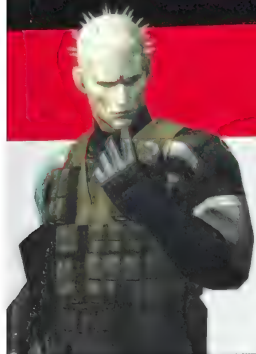
目的地の機械室に着くと、そこにTNTを仕掛けるようにキャンベルに言われるので、設置すればクリア。もし、チームの中にTNTを持った者が誰もいない場合、キャンベルがTNTをスタート地点の近くに用意してくれる。引き返すかメンバーチェンジしたあとTNTを回収しよう。ただしこのあとパイソンと戦うため、スネークでTNTは仕掛けたい。

誰も持っていなかった際にTNTが出現するのは、トラックの後ろのこのポイント。

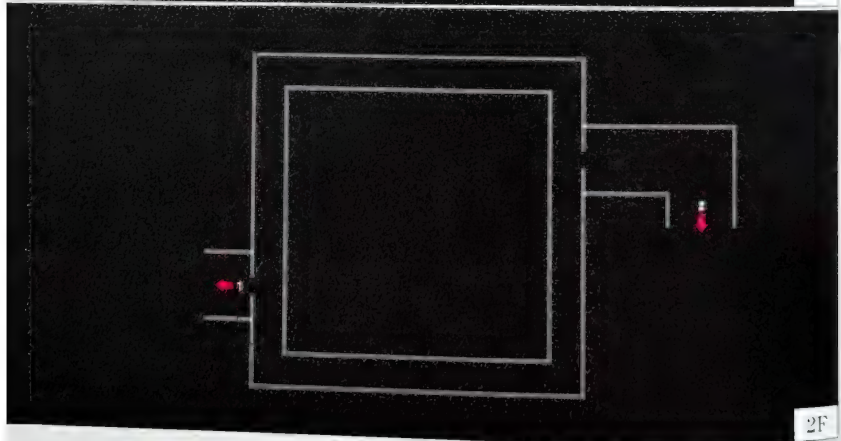
ADDITIONAL INFO.

女性兵を増員して部隊に彩りを

核弾頭貯蔵施設では、ストーリーミッションで初めて女性兵が初期配置されている。工作員のキャリアを持つ可能性が高いため諜報ユニット向きであるうえ、男所帯になりがちな部隊に彩りを添えるという意味でも、この機会に仲間へしておきたいところだ。増援にも女性兵が駆けつけるので、わざと銃を外して警戒フェイズにするという手も使える。

最初の部屋の西側にある高所からなら、敵の反撃を受けずに攻撃できる。増援も含めて女性兵を狙い撃ちし、キャプチャーしよう。

【VS.パイソン】核弾頭貯蔵施設

氷結の戦士との戦い

機械室の爆破を阻止したのは、以前、港でも目撃したスネークのかつての戦友、パイソンだった。過去に負った瀕死のダメージの影響で、体温調節機能が狂い、体温がひたすら上昇し続ける体になってしまっていた。液体窒素を満たした特殊スーツに身を包んだ彼は、絶対零度の暗殺者となって、スネークに襲いかかる……。

ITEM 一定時間経つと、所持している武器の弾薬がランダムで発生する。武器を所持していない場合、M16A1になる。

※パイソンの横にM16A1が最初から落ちている。

BASIC TACTICS 足を止めずに、つかず離れず。隙を狙って撃て

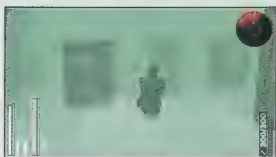
銃器でロックオンし、あまり相手から離れずに、周囲を回るように動きつつ攻撃していくのが、対パイソン戦の基本。パイソンからの射撃は、その際の横移動でほとんどかわすことができる。また、通常時のパイソンには攻撃が利かないので、リロード作業時や、冷凍グレネードを投げるときなど、隙のあるタイミングを狙っていく必要がある。

WEAPON

Mk22

パイソンには、通常弾より麻酔銃のほうが効果が大きい。弾薬を充分に用意して、Mk22で一気に勝負をつけてしまおう。

POINT A 視界を奪う冷気。耳も使って戦え

パイソン戦では冷気で視界が悪くなり、銃器のロックオンもしにくくなっている。相手を見失ったら、サラウンドインジケーターで敵の位置をチェックしよう。また、爆薬系の武器も設置できなくなっているが、戦闘開始時にいる部屋の北東と南西の角にある放熱機の周囲には設置可能となっている。うまく相手を誘導して爆発に巻き込もう。

この程度の距離でも、ほとんど姿が見えない。相手を見失いやすいので注意だ。

POINT B 武器性能を奪う冷気。周囲の環境も利用しろ

パイソンが吹き出す冷気や、投げてくる冷凍グレネードの爆風に当たってしまうと、そのとき装備していた武器が凍りつき、長い時間使用できなくなる。対策としては、複数の武器を用意しておいて持ち換えることだが、実はもうひとつ、放熱機の金網に△ボタンで張りつくことで、瞬時に解凍することが可能なのだ。凍ったら放熱機へ向かおう。

放熱機の近くの壁でも張りつければ解凍できる。こうすれば、武器を装備し直す必要はない。

ADDITIONAL INFO.

2Fに続く坂を活用して倒す

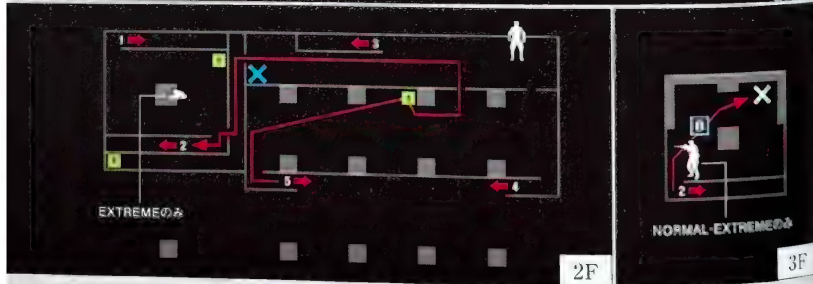
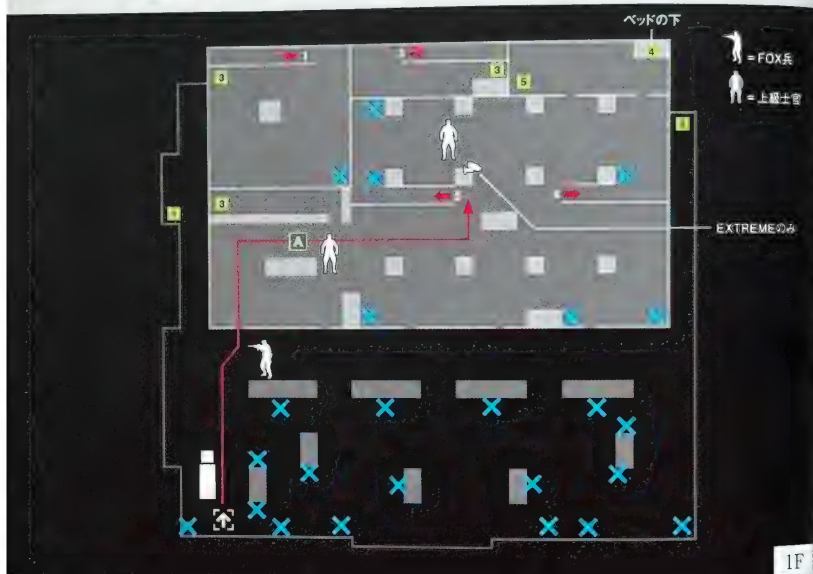
1Fを主戦場とする戦法以外にも、マップの東西にある、2Fへと続く坂道へパイソンを誘い込む方法もある。坂道のある通路は狭いため、パイソンの動きが予測しやすく、ロックオンを使うと狙い撃ちも容易だ。攻撃されたら、射線に入らないように坂を昇って逃げ、2Fまで来たら通路から飛び降りて1Fへ戻り、また同様の攻撃を繰り返せば楽に倒せるはずだ。

坂道は、パイソンがスネークを追いかける習性を利用して、動きをコントロールすることが可能なので、姿を捕捉しやすいのも特徴だ。

空港
政府高官尋問

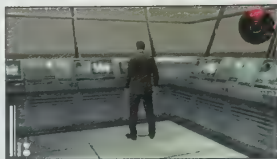
貯蔵施設の核弾頭は、すべて運び出されたあとだった。それによって計画の変更を余儀なくされたスネークたちは、メタルギア本体の破壊を目指すことになる。だが、メタルギアを追うための情報はあまりにも少ない。彼らは、ゴーストの言葉をヒントに、空港にいるという政府高官を探すことにする。

潜入に適した兵士	FOX兵	上級士官	－

ベッドの下
=FOX兵
=上級士官
EXTREMEのみ
1F

ITEM 1 レーションS　2 雑誌　3 簡易救急キット　4 弾薬(12ゲージ)　5 M870※

※1回しか入手できない

ROUTE CHECK 政府高官から情報を聞き出せ

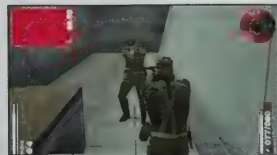
目的のポイントまでのルートが実質的に一本道で、これといった特別な状況も作られていない。その間に敵と接近する機会は比較的多いが、実はやろうと思えばすべての敵を回避し、発見されずに目的である政府高官の尋問を完了させることも可能だ。プレイヤーが培ってきた、基本的な技術と戦術が試されるミッションといえるだろう。

政府高官が引きこもっているのは、最上部の管制室だ。とにかく上を目指して進んでいこう。

POINT A 閑散としたロビーを通過して2Fへ

建物に入ると、まず、上級士官がひとり、ロビー東側を東西に往復している。位置とタイミングを合わせれば、死角をスルーしてそのまま2Fに上がることもできるが、動きが単調なので倒してしまうのも手間ではない。CQCが苦手な人は、相手が一番東側に行ったところを見計らって、ロビー西端の壁付近からMk22を撃って眠らせよう。

倒しやすいロビーの上級士官。よけて通りたい場合は、建物の東側の入り口から入るほうがいい。

POINT B 管制塔のFOX兵を排除すれば目前

このミッションで一番肝心なのが、最後の管制室にいるFOX兵の処理の仕方だ。坂を少しずつ上がりながら様子をうかがい、背を向けたところを接近してCQCで黙らせるのが基本だが、タイミングが合わせにくいという人は、近づかずにMk22で後頭部を狙ってもいい。政府高官はずっと外を見ているので、音を出さなければ気付かれない。

この建物は安全な場所が少なく、1度発見されると追いつめられやすい。

ADDITIONAL INFO.

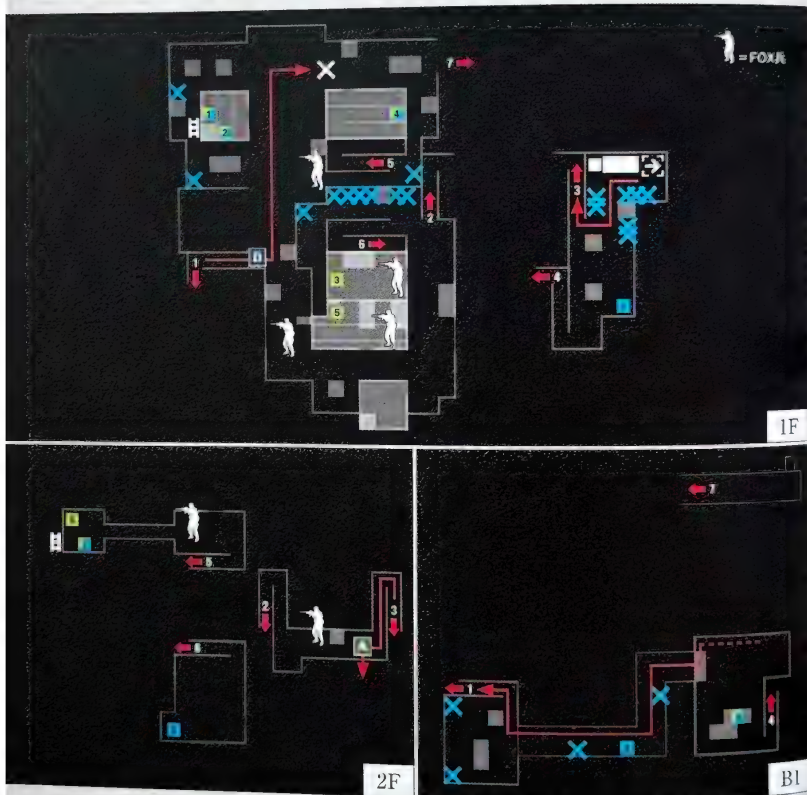
上級士官の偽装でスムーズにクリア

本ミッションには、3人の上級士官が登場する。そのため、上級士官の仲間が偽装すると、政府高官のいる管制室まで、ほとんどなにも気にせずに進むことができる。1Fの北側に置かれているM870などのアイテム回収も、楽に行えるはずだ。用を済ませたら、あとは管制室のFOX兵を排除して、政府高官にストーキングで接近し、尋問すればクリアできる。

上級士官の偽装で進んだ場合の難関は、管制塔にいるFOX兵のみ。北側に進んだのを確認してから、Mk22のヘッドショットで眠らせてしまおう。

核発射サイロ搬入口
『絶対兵士』ヌルとの邂逅

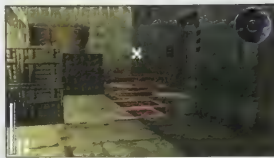
空港で政府高官からメタルギアの有力情報を聞き出したスネークたちは、メタルギアが格納されていると思われる核発射サイロへと向かった。厳重な警戒が敷かれるサイロへの搬入施設を前に、スネークは危険を承知で、地下施設への侵入ルートを探るべく搬入口の偵察を行う。

潜入に適した兵士	FOX兵	ー	ー

ITEM

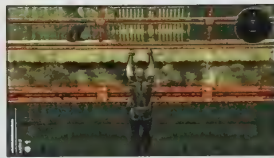
1 チャフグレネード／弾薬(.45LC)
2 弾薬(9mm麻酔弾)／弾薬(85mm HE/HEAT)
3 クレイモア／弾薬(7.62×54R)
4 チャフグレネード／弾薬(12ゲージ)
5 スタングレネード／弾薬(9mm麻酔弾)
6 弾薬(7.62mm麻酔弾)
7 RPG-7
8 弾薬(9×19mm)

※昼に出現するアイテム／夜に出現するアイテム

ROUTE CHECK 警備網の死角をついて潜入する

敵は、高所や建物の中など、思わぬところに潜んでいるため、道なりに進んでいると気付かずに索敵範囲に入ってしまうことが多い。1度見つかれば、敵は重装備のFOX兵ばかりなので、大きな被害を覚悟しなくてはならない。これを防ぐためにも、各所にあるショートカットできる場所を活用して、敵に発見されないよう進んでいこう。

ターゲットの近くには高所からの見張りがいるので、不用意な接近は禁物だ。

POINT A 警備が薄い地下通路を通って西側へ

スタートしたらまずは道なりに進み、坂を登って一際高くなっている通路へ進む。ここで、通路の手すりからエルードを行い、そのまま下に降りよう。途中でパイプを掴めば再びエルード状態になるはずだ。あとは、これを伝って西に移動すれば、通常、障害物があって東側からは入れない地下通路を利用することが可能だ。

地下通路を警備している敵はいないので、ノーリスクで西側にたどり着くことができる。

POINT B 警備兵を倒して地下への入口に進む

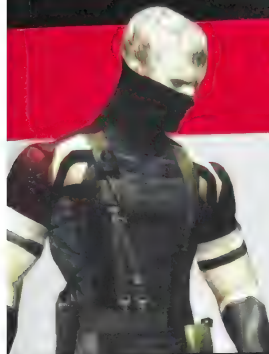
地下通路を抜けたら北に進み、坂を登るとステージ南西へと出る。ここから北を伺うと、巡回するFOX兵が建物の間に見えるはず。まずは、これを狙撃で倒そう。また、そこから上に視線を転じると、建物の屋上を繋ぐ橋を渡るFOX兵を見ることができる。これに関しては、向いている方向を考えて視界に入らないよう、駆け抜けてしまえばOKだ。

坂を登り切ったあたりで、まずは偵察。敵の位置を探ってから行動に移ろう。

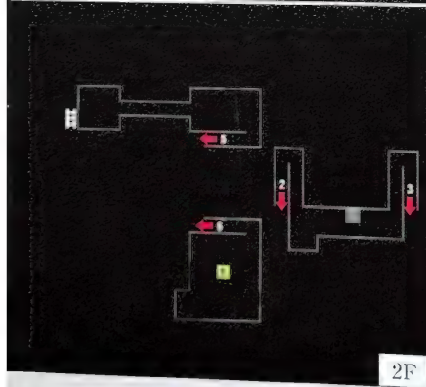
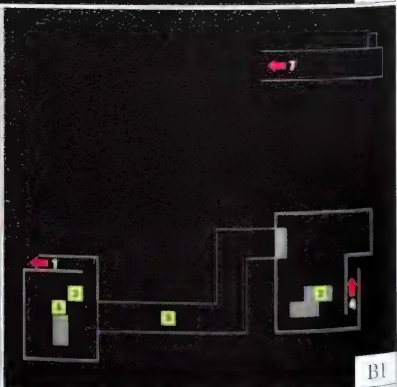
ADDITIONAL INFO.

FOX兵を大量雇用

登場する6人の敵はすべてFOX兵となっている。そのため、戦闘能力に優れたFOX兵を数多く仲間にしたいなら、おすすめのステージといえる。FOX兵に偽装した兵士にMk22を持たせたうえで、相手が背中を見せた隙をついて、射撃で眠らせたりCQCで気絶させて無力化していこう。トラックまでの距離が遠いので、回収用無線を活用して運び込むようにしたい。

1F中央部には隠れられる場所が数多くある。とくに坂の近くのこのポイントに仲間を隠れさせると、FOX兵をまとめて回収する際に便利だ。

【VS.ヌル】核発射サイロ搬入口

虚無からの刺客、絶対兵士ヌル

メタルギアを追ってミサイル発射用のサイロへとたどり着いたスネークたちは、厳重な警備態勢が敷かれた施設内部へと、搬入口からの潜入を試みる。しかし、標的まであと一歩というところまで迫りながら、発見されてしまうスネーク。さらに、そんな彼に対して刺客として放たれたのは、あの「絶対兵士」だった……。

ITEM 1 SVD　2 TNT　※アイテム3、および4に関しては、各1箇所にランダムで、所持している武器の弾薬が配置される

BASIC TACTICS 絶対兵士にも狙うべき隙はある

ヌルは普通に攻撃しても銃弾を弾いてしまうため、リロードの瞬間を狙うのが基本となる。間に障害物を挟んで、ヌルに無駄弾を撃たせ、リロードに入ったら攻撃に転じよう。状況によって微妙に変わるが、だいたい3斉射のあとにリロードが入る。また、一瞬のチャンスを活かすためにも、なるべく一撃が強力な武器を用意しておきたい。

WEAPON

M37

威力、命中精度、扱いやすさを考えると、ヌル戦にはショットガンが効果的。近距離からキツイ一撃をお見舞いしてやろう。

POINT A 逃げながら攻めるなら爆薬で

ヌル戦のステージには、TNTがたくさん落ちている。これを活かさない手はない。基本的な使い方としては、曲がり角や障害物の陰などに設置し、自分は逃げながらヌルを誘導して、効果範囲に入った瞬間に爆発させるというもの。適当に置いてもまず当たらないので、ヌルがそこを絶対に通るという状況にすることが重要だ。

状況に応じて、いろいろなポイントやタイミングを試そう。自分が巻き込まれないように注意。

POINT B 地の利を活かし、待ち構えて反撃

普通に撃ったのではなかなか当たらないヌルに対し、狙撃で迎え撃つのも手だ。ちょうどおあつらえ向きに、ステージ内にはSVDも落ちている。ただし、コンスタントに狙える場所は多くはないだろう。この場所は、細い坂を上ってくるヌルを、割合に落ち着いて狙えるポイント。多少のダメージは覚悟で、チャンスを確実に活かそう。

できるなら、ヌルの頭が見えた瞬間に当てていきたい。もちろん、その場からの離脱も素早く行おう。

ADDITIONAL INFO.

被害覚悟ならRPG-7が有効

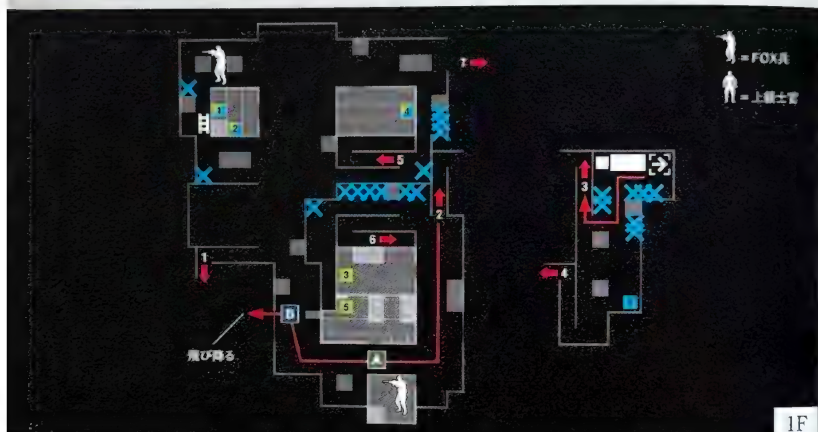
ヌル戦の直前となる核発射サイロ搬入口では、RPG-7を入手することができる。もしライフに余裕がある場合は、ある程度のダメージを覚悟したうえで、RPG-7を使って攻撃するのが楽だ。RPG-7を構えている間は隙だらけのため、こちらもダメージを受けてしまうが、ヌルにマチェットで攻撃を弾かれても爆風のダメージを与えることができるので簡単に倒せる。

ヌルがリロード中の隙をつけば、かわされることなく、大ダメージを与えることができる。爆風の効果があるので、多少ずれていてもOKだ。

核発射サイロ搬入口

スネークの行方をつかめ

ヌルとの戦いの最中、突如現れたカニンガムとその部下によって拘束されたスネークは、どことも知れぬ場所にまたしても拉致されてしまう。一方、残されたキャンベルたちは、行方のわからないスネークの情報を得るため、彼が反乱部隊に捕えられた場所、核発射サイロ搬入口で情報収集を開始する。

潜入に適した兵士	FOX兵	上級士官	—

ITEM

1 チャフグレネード／弾薬(.45LC)　2 弾薬(9mm麻酔弾)／弾薬(85mm HE/HEAT)
3 クレイモア／弾薬(7.62×54R)　4 チャフグレネード／弾薬(12ゲージ)
5 スタングレネード／弾薬(9mm麻酔弾)　6 弾薬(7.62mm麻酔弾)　7 RPG-7　8 弾薬(9×19mm)

※ 昼に出現するアイテム／夜に出現するアイテム

ROUTE CHECK 上級士官からスネークの行方を聞き出せ

目的は、ステージに配置された上級士官を尋問することにある。スネークを欠いての潜入となるので、潜入ユニットのメンバーを出撃前に必ず確認しよう。なお、上級士官は、東西を繋ぐ地下通路を巡回している。マップ全域にFOX兵が配置されているので、ストーリーミッション15 (P.078)同様、戦うリスクをいかに回避するかがポイントだ。

ターゲットは、地下通路にいるこの人物。殺してしまうと、ミッション失敗になってしまう。

POINT A 屋上を利用して警備の裏側へ回り込む

まずスタート地点から坂を登ったら、コンテナの奥にいるFOX兵を無力化。そのまま坂を降り南に進み、右手の建物沿いを西に進もう。このとき建物と建物の間の道を通るときは要注意。FOX兵が窓から外を見ているため、そのまま通ると発見されてしまうからだ。ここはホフクで姿勢を低くして、通り抜けよう。

移動時に遠方から気付かれることはあるが、これは無視してしまって構わない。

POINT B 上級士官を尋問しスネークの行方を聞き出す

西側の地下通路への入口付近にも、東側と同様にFOX兵が配置されている。FOX兵は、西側の低くなっているスペースを壁に沿って巡回しているので、地下通路入口の真上あたりから下を観察し、こちらに背を向けているときに飛び降りてしまおう。そのまま地下通路に突入したら、あとは通路の角にいる上級士官を尋問すればOKだ。

尋問にはCQCが必須になるので、ナイフスキルが高い兵士で行く必要がある。

ADDITIONAL INFO.

上級士官をキャプチャーしてもOK

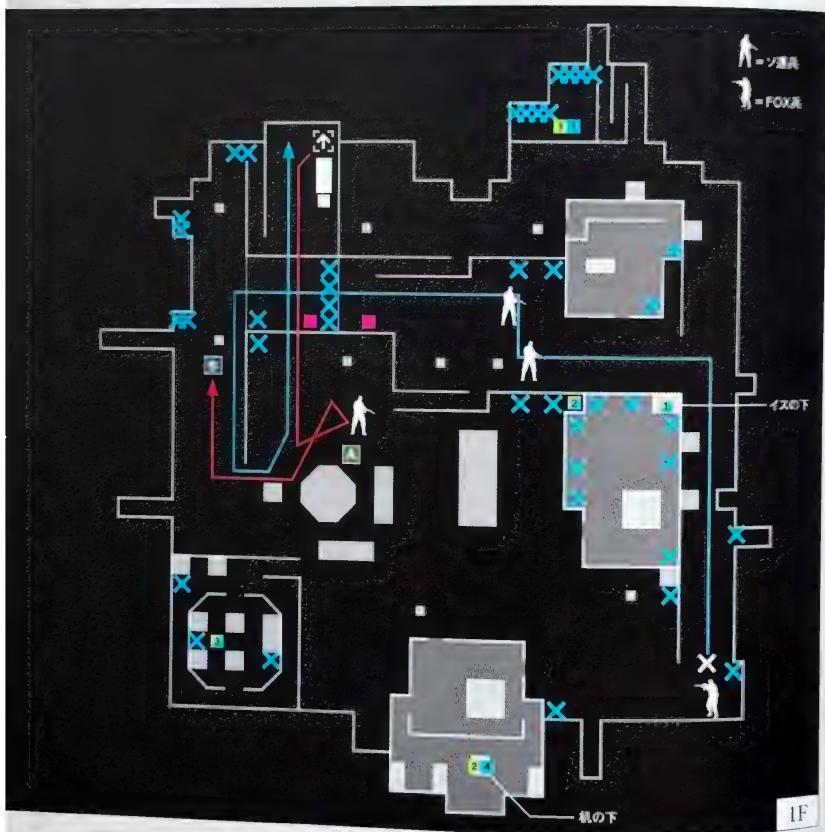
ターゲットとなる上級士官は、捕獲さえしてしまえば、尋問を行ったことになり、ミッションをクリアすることができる。上級士官を仲間にしたかったり、CQCによる尋問がなかなかうまくいかないという場合は、地下通路の東から侵入したうえで、無力化してキャプチャーするといいだろう。なお、尋問が最終目標となるほかのミッションも、同様にクリア可能だ。

地下通路内にも仲間が隠れられる場所がある。あらかじめ味方に隠れてもらっていれば、無力化したらすぐに回収用無線で運べるのだ。

市街地
迎賓館の所在地を聞き出せ

容赦のない拷問が続く中、スネークはジーンからFOXの反乱について新事実を聞かされる。一方、スネークの監禁場所が迎賓館であることを突き止めたキャンベルたちは、政府高官の目撃報告を受け、機密性の高い迎賓館の位置を尋問によって聞き出すため、市街地へと赴くのだった。

潜入に適した兵士	ソ連兵	FOX兵	—

=ソ連兵
=FOX兵
イスの下
机の下
1F

TNT　弾薬(9mm麻酔弾)／スタングレネード　弾薬(7.62×39mm)／スモークグレネード
弾薬(9mm麻酔弾)

※昼に出現するアイテム／夜に出現するアイテム　※水色の矢印は政府高官の移動ルート

ROUTE CHECK 高官を拘束し、迎賓館の位置を突き止めろ

兵士に守られながら、市街地を歩き回る政府高官。彼を拘束し、尋問すればミッションは終了だ。政府高官は南東から移動を開始し、北西に到達すると街から出て行って、ミッション失敗となる。その前に護衛から引き離し、尋問を成功させなくてはならない。言わば、時間制限付きのミッションなので、迅速に行動していこう。

政府高官は、危険フェイズになると逃げ出すが、こうなると逃げ足が速いので少々厄介だ。

POINT A コンテナの影で政府高官を待ち伏せる

南東から移動を開始する政府高官は、北に進み、ステージの2層目を東から西に移動する。中央あたりには、2人のソ連兵が配置されているので、接触するのは西側に来るまで待ったほうがいい。ミッションが開始したら、まずは南に移動し、左手前方に見える兵士を無力化しよう。これで、西側で行動するのに邪魔な敵はいなくなる。

兵士は、北と東を警戒しているので、南西方向からストーキングで近付けば見つからない。

POINT B 政府高官を足止めし、情報を聞き出す

西側での安全を確保したら、西の坂を登ってコンテナの南側に張り付き、政府高官がやってくるのを待つ。このとき、坂を登り切ったあたりに雑誌を2個設置しておこう。近くまでやってきた政府高官とFOX兵は、これに必ず引っかかる。そうなれば、背後からストーキングで近付くことも、拘束することも容易になるのだ。

雑誌を2個並べて置くと、敵は横に並んで鑑賞するので、CQCを行うときも視界に入らない。

ADDITIONAL INFO.

政府高官を仲間にしよう

政府高官は、捕虜の説得にかかる日数を短くする政治家のキャリアを、必ず持っている。捕虜たちを少しでも早く仲間にしたい場合は、ぜひとも必要な人材といえるのだ。政府高官の最終的な移動場所はトラックのそばなので、ここで待ち伏せるといい。捕獲してトラックまで引きずれば、尋問を行ったことになってミッションもクリアできるので一石二鳥だ。

出口付近に雑誌を2個設置していれば、政府高官も護衛のFOX兵も、まとめて引っかかってくれる。あとは無力化してトラックまで運べばOKだ。

鉄橋

迎賓館に至る道を見つけ出せ

カニンガムの拷問に耐え続けるスネークに、ジーンはFOXの反乱について驚愕の事実を告げる。一方、スネークの監禁場所が迎賓館であることを突き止めたキャンベルたちは、迎賓館までの道のりを示す地図の発見情報を受け、これを手に入れるため、鉄橋警備隊詰所への侵入を計画するのだった。

潜入に適した兵士	ソ連兵	上級士官	—

床の下

机の下

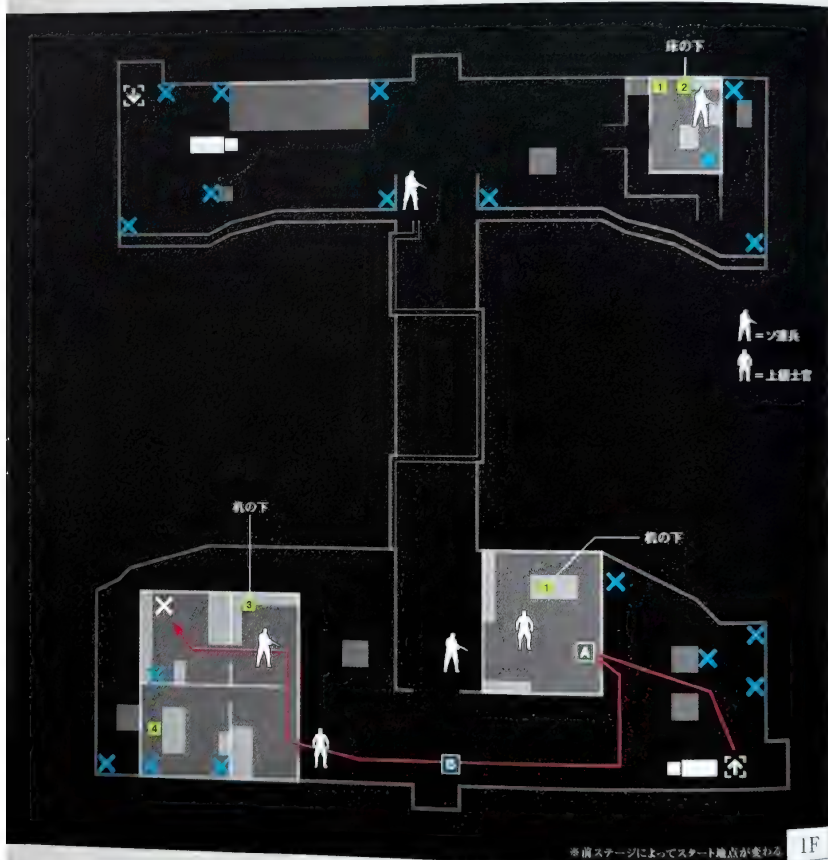
机の下

=ソ連兵

=上級士官

※前ステージによってスタート地点が変わる

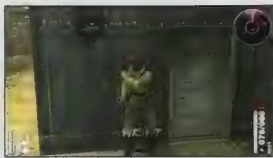
1F

ITEM　1 レーションS　2 チャフグレネード　3 弾薬(12ゲージ)　4 M37

ROUTE CHECK 南東から侵入し、地図のある建物に向かえ

鉄橋は、直前に潜入した場所によってスタート位置、およびトラックの位置が変わるという特徴がある。ターゲットである迎賓館の地図が南西の建物にあることを考えると、北西からスタートするメリットはあまりない。鉄橋に出撃する前に1度半島東部にあるステージに出撃して、スタート位置が南東になるように調節しよう。

南西の建物にある4部屋のうち、入り口から一番遠い西の部屋に、地図は置いてある。

POINT A 検問所を制圧してから西へ

目的の地図がある南西の建物へ行くには、検問の前を通ることになる。しかし、この周辺には多数の兵士が配置されており、容易に突破できない状況なので、順番に各個撃破していこう。まずは、南東のスタート地点から近い検問所の中に移動し、中にいる上級士官を無力化。これで、検問付近を巡回しているソ連兵を倒しやすくなる。

窓に近い場所で戦うと発見されてしまうので、倒すときは建物の外からノックで誘き寄せるといい。

POINT B 入口の兵士を倒し、建物の中へ侵入する

検問付近を巡回しているソ連兵を倒したら、次は南西の建物の入口で周囲を警戒している上級士官を狙おう。この上級士官はつねに建物を背にしているので、強行突破は少々無謀。発見されず、気付かれる程度の距離まで近付き、雑誌の有効範囲に誘導して、雑誌に気を取られている間に建物の中へ侵入してしまおう。

建物の中にもソ連兵がいる。鉢合わせないよう、必ずサラウンドインジケーターの確認を。

ADDITIONAL INFO.

あえて上級士官から情報を聞き出す

ミッション前のキャンベルの話では、敵を尋問して地図の場所の情報を入手する必要があるようだが、実際には聞かなくてもクリアに支障はない。ただ、あえてキャンベルの言葉に従ってみて、実際に上級士官を尋問したほうが、潜入調査の雰囲気が出てくる。難易度は上がるが、試してみるのもいいだろう。なお、ソ連兵は地図の場所を知らされていない点に注意しよう。

POINT Aでノック音を利用して検問所の外に誘き出したら、ドアの反対側に移動。上級兵が出てきたところを後ろから拘束すると、楽に尋問できる。

迎賓館

スネーク救出作戦開始

独房に監禁されたスネークに会いに来たエルザは、彼にメタルギアの核発射準備が整いつつあることを伝える。そして、核による悲劇の回避と発射の阻止を願った。そのころ、迎賓館の所在地を突き止めたキャンベルたちは、スネークを救出するべく、内部への潜入を開始する。

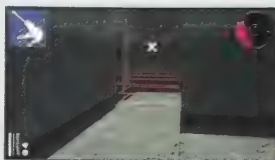
潜入に適した兵士	ソ連兵	—	—

ITEM

1 レーションS　2 サバイバルナイフ　3 弾薬(12ゲージ)　4 弾薬(.32ACP)　5 チャフグレネード
6 ダンボール　7 スモークグレネード　8 弾薬(7.62×54R)　9 SAA※　10 弾薬(.45LC)※
11 弾薬(9mm麻酔弾)

※SAA／弾薬(.45LC)は1回しか入手できない

ROUTE CHECK 地下に監禁されたスネークを救い出せ

目指すスネークの監禁場所は、ステージ中央に建っている迎賓館本館、その地下室にある。建物の内部は広く、また地下室は正面の入口から入ってはたどり着けない場所にあるため、迷わないようにルートをよく確認しておいたほうがいい。ターゲットの場所さえわかっていれば障害となるものは少なく、すんなりと行けるはずだ。

ターゲットは2箇所にあるが、どちらを選んでもクリアになる。

POINT A 警備兵を倒し、裏口の潜入ルートを確保

スネークのいる独房へたどり着くには、南の正面玄関からではなく、本館の北西にある裏口から侵入する必要がある。最短のルートは、本館東から壁に沿って裏口まで行く道順だ。ここには、ソ連兵が１人配置されており、建物の東の道を、南北にゆっくりと巡回している。先に進む前に、南の坂の上から射撃で倒して、安全を確保しよう。

近くに兵士が配置されているので、攻撃はサプレッサーを装備できるものがいい。

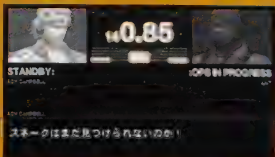
POINT B 物資を調達しつつスネークの元に向かう

このステージには、多数のアイテムが配置されている。裏口までのルートを確保したら、本館の北にある別館に立ち寄り、そこにあるアイテムを入手して、これからの戦いに備えたいところだ。別館 1F の廊下には、ソ連兵が１人配置されているが、ジョナサンなど偽装できる兵士で侵入すれば、発見されずに探索することができる。

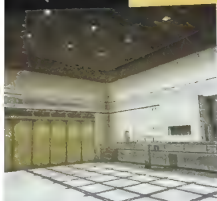
ソ連兵で別館に来たら、敵を無力化して先に安全を確保し、探索を開始しよう。

ADDITIONAL INFO.

キャンベルの焦燥

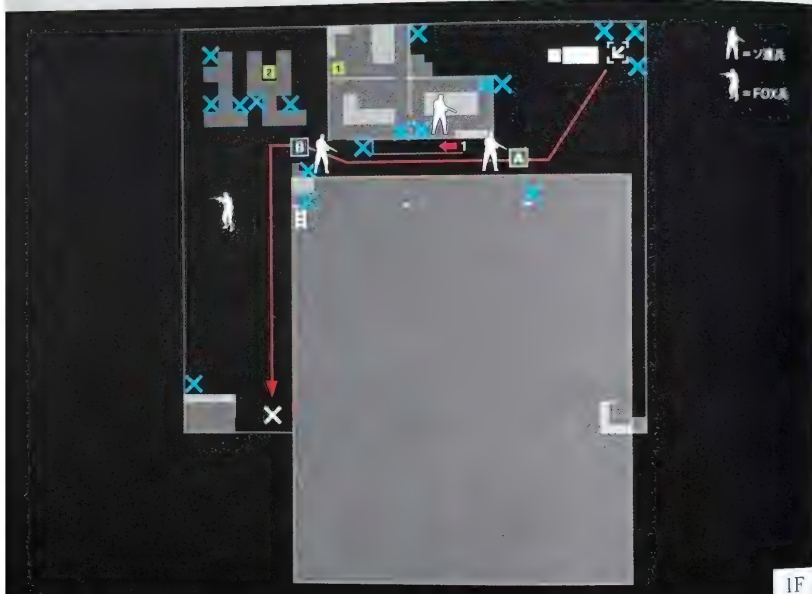
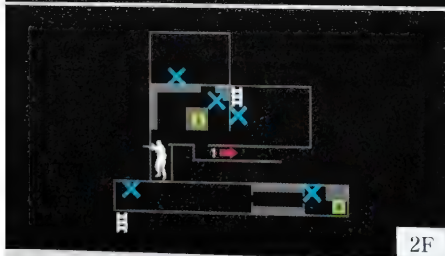
ソ連兵に偽装してさえいれば、ターゲットまではかなりの短時間でたどり着けるだろう。ただ、ルートをたどってターゲットに向かわず、あえて5分ほど時間を経過させてみると、焦ったキャンベルから通信が入ってきて、怒鳴られることになる。スネークを案じるキャンベルの心情が見える一幕なので、一度は見ておいたほうがいいだろう。

スネーク救出に時間がかかりすぎることへの苛立ちを隠せないキャンベル。このあと、危険を冒して敵を尋問することを指示する。

工場

核弾頭搭載中のメタルギアを破壊せよ

エルザの助けもあり、キャンベルたちはカニンガムの手からスネークの救出に成功した。スネークたちと行動をともにすることになったエルザは、スネークたちをメタルギアが格納されているという工場へ案内する。核発射の準備が整うのは近い。もはや、彼らには一刻の猶予もなかった。

潜入に適した兵士	ソ連兵	FOX兵	—

=ソ連兵
=FOX兵

1F

ITEM 1 簡易救急キット 2 弾薬(9×19mm) 3 トコトコガーコ 4 クレイモア 5 ウージー※

※1回しか入手できない。

ROUTE CHECK ロックされていない扉から工場内に急げ

ターゲットの位置は南西の端。スタート位置は北東で、ステージ南にある工場の扉、そのすべてがロックされていて入ることができないので、建物をL字型に迂回して向かうことになる。ターゲットまでの道のりは長いが脇道もなく、ほぼ一本道だ。このあとメタルギア戦に突入するので、ターゲットには装備を整えてスネークで入るようにしよう。

一番奥の扉の前がターゲット。周囲には隠れるところが少ないので、敵を倒しながら進もう。

POINT A 警備を排除して、敷地の奥に向かう

北東のスタート地点から工場に沿って西に向かうと、工場と休憩所が隣接して建っている場所を通ることになる。ここには最大で、路上を1人、工場と休憩所の2Fを繋ぐ通路を2人の兵士が警戒しており、強引に突破するのは難しい。ここは、東に距離を大きく取って順番に狙撃し、安全を確保してから先に進もう。

発見された場合、増援としてくるのは攻撃力の高いショットガンを持ったソ連兵なので注意だ。

POINT B 敵を無力化し、工場の入口に急げ

3人の兵士を倒したら休憩所の2Fに上がり、渡り廊下に出よう。西を向けば、巡回しているFOX兵が見えるはずだ。これをMk22などで射撃し無力化する。もし、FOX兵の警戒範囲に入っていた場合でも、2Fに上がってくるまでには時間がかかる。敵がたどり着くまでに、建物内の机の下などに入れれば、問題なくやり過ごせるはずだ。

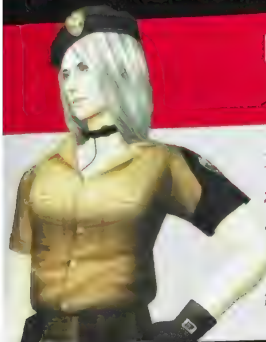
Mk22を撃っておけば、気付かれたとしても、2Fに来るまでに眠ってしまうので簡単だ。

ADDITIONAL INFO.

部隊の充実を図るべく大量捕獲

ストーリーが進んでくると、仲間はいくらいても足りなくなってくる。人手不足を感じるなら、ここでソ連兵とFOX兵を捕虜にしておいたほうがいいだろう。西に向かうと目に入る3人の敵を順番に狙撃し、その後マップ西方を巡回するFOX兵も無力化すれば、敵に見つかることはほとんどなくなる。2Fから1Fに続く坂の裏手に仲間を隠れさせ、回収無線で運び込もう。

ターゲットに向かう途中で遭遇する敵は、先に1Fのソ連兵、続いて2Fから坂を下りてくるソ連兵、最後に2F奥のFOX兵を狙撃するといい。

【VS.メタルギア】工場
メタルギアとの死闘

工場内部でメタルギアを発見したスネークたちだったが、そこへ彼を捕らえるべく、ジーンが配下を連れて姿を現す。スコウロンスキーの乱入というアクシデントがあったが、ここでジーンは真の切り札を明かす。その切り札とはエルザの別人格が、実はウルスラであることだった。スネークを危険な存在と判断した彼女は、メタルギアに乗り込み戦いを挑んでくる。

ITEM　1 RPG-7　2 TNT　3 弾薬(85mm HE/HEAT)※

※武器を装備していない場合。装備している場合は、その武器の弾薬になる。

BASIC TACTICS RPG-7でメタルギアの弱点を狙え

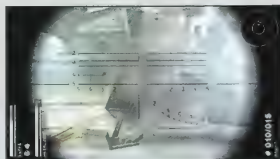
メタルギアにダメージを与えるためには、TNTかRPG-7で弱点を攻撃する必要がある。もし、装備していない場合は、工場内に配置されているので回収に向かおう。まずは4本ある脚部を攻撃。すべてにダメージを与えると攻撃方法を変えてくるので、そのあとはミサイルポッドを開けた隙を狙い、発射口にRPG-7を撃ち込もう。

WEAPON

RPG-7

上観視点で使用する対戦車ミサイル。1発ごとに装填する必要があるが、威力は大きく、爆風によって周辺にもダメージを与える。

POINT A まずは脆弱な脚部を攻撃

4本の足を破壊するまでは、機関銃で射撃、ミサイル発射、飛行、落下攻撃、飛行という行動を順番に繰り返す。空中にいるときは命中させにくいので、地上にいるときに足の付け根あたりを狙おう。なお、正面からの攻撃では後ろ足を攻撃することが難しい。RPG-7でなくても、機関銃での攻撃時に足下に潜り込みTNTで攻撃するのもいい。

ダメージを与え、破壊した足はススで黒くなる。ほかの足も同様に狙っていこう。

POINT B ミサイル発射口にカウンターで撃ち込め

足をすべて破壊し終わると、動きが変わる。足が壊れたメタルギアは地上を這いずり回りながらこちらを探し、機関銃かミサイルで攻撃してくる。このミサイル攻撃のとき、開いた発射口にRPG-7を打ち込むとダメージを与えられる。ちなみに、攻撃のチャンスは、ミサイルの発射前と発射後の2回ある。ただし、誘導性能が高いので、無理は禁物。

ミサイル発射口にはそれぞれ耐久力があり、0になるとそこからはミサイルが発射されなくなる。

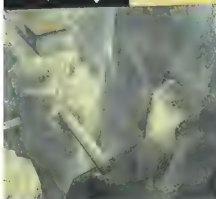
ADDITIONAL INFO.

破壊されないコンテナを盾にしよう

マップ内に点在しているコンテナ（■）は、メタルギアのミサイル攻撃や落下攻撃で破壊されてしまうため、後ろに隠れていても無駄になってしまう。ただ、マップ北の2本の柱のうち、東側の柱に隣接しているコンテナは、メタルギアの攻撃を受けても決して破壊されることがない。盾として使いつつ、敵の隙をついてRPG-7を撃ち込めば、攻略はかなり楽になるはずだ。

コンテナと柱を盾にしたこの位置なら、機関銃の攻撃は受けない。ミサイルにさえ気を付ければ、受けるダメージを格段に減らせるはずだ。

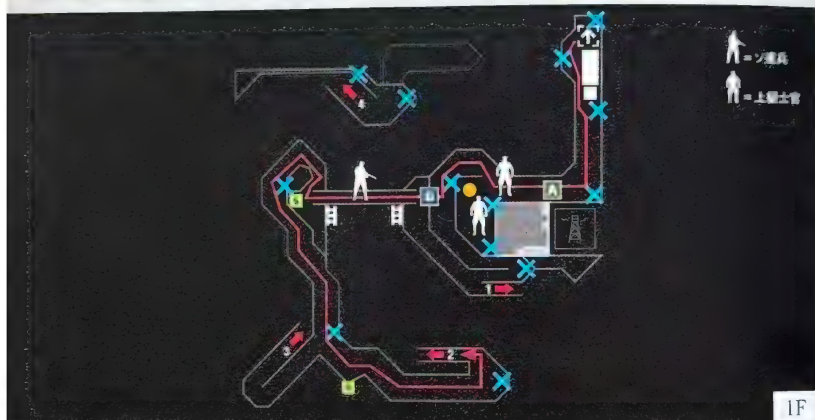
東部渓谷

変電所への道のり

メタルギアの破壊に成功したが、それはRAXAという名の試作機で、本当のメタルギアは未だ存在することを知る。核攻撃を防ぎたくとも、サイロ内部に向かうゲートは閉ざされていて侵入できない。そこでサイロへの電力供給を一時的に断ちゲートを開くため、変電所へ向かうのだった。

潜入に適した兵士	ソ連兵	上級士官	―

=ソ連兵

=上級士官

1F

ITEM 1 雑誌　2 スモークグレネード　3 グレネード　4 弾薬(7.62×54R)　5 弾薬(5.56×45mm)

ROUTE CHECK 険しい間道を突破し、変電所を目指せ

渓谷を通る入り組んだ間道と断崖絶壁によって、行動を大きく制限される東部の渓谷。スタート位置は北東で、ターゲットがある南東までは、入り組んだ狭い道を進まなければならない。ステージは2層構造で、道が立体的に交錯している。迷いやすいので、道筋を確認していこう。また、崖に落ちると即死なので、交戦は避けて進みたいところだ。

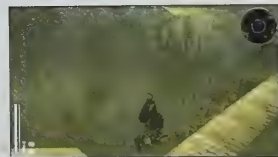
崖の上からターゲットがよく見えるが、たどり着くまでに相当迂回させられる。

POINT A 敵を沈黙させて先を急げ

スタート地点の南にある電波塔の周辺には上級仕官が2人、その西にある丸太の橋にはソ連兵が配置されている。スタート位置から近く、崖側には柵があるため落下しにくいが、発見されると増援はスタート位置のすぐ近くから現れ、挟み撃ちに合う危険が高い。遠距離からMk22をロックオンで確実に撃ち込み、眠らせてから進んでいこう。

落ちそうになるとエルード状態になるため、ここで×ボタンを押さなければ落下はしない。

POINT B 悪路を乗り越えて変電所へ

崖に落ちた場合、即死というリスクがあるが、幅が狭くても渡ることができる場所もある。また2層構造になっているため、崖から飛び降り、下層に降りることでショートカットできる場所もある。もちろん、目測を見誤れば転落死する可能性もあるが、移動時間を短縮したり、アイテム回収にも役立つので、こういう場所は確認しておこう。

電波塔の西の崖などは、飛び降りることで橋まで一気に進むことができる。

ADDITIONAL INFO.

最短ルートでスピードクリアを目指せ

高速クリアを目指す場合は、ショートカットを多用することになる。まずは電波塔近くにいる上級士官2人をMk22などで無力化する。そのまま電波塔の西側を南へ向かい、崖を2回飛び降りると、ターゲットへの行く手を阻む落石が見えてくるはずだ。あとは、落石の近くで崖に向かって走ってエルード状態になり、そのまま反対側まで進めば、ゴールはもうすぐだ。

電波塔の西側から、崖下を覗いたところ。このまま右に飛び降り、そのまま真っ直ぐ進んでもう1回崖を落ちると、落石まですぐにたどり着ける。

変電所
配電盤に時限爆弾を設置せよ

スネークたちは無事に東部渓谷の防衛網を突破し、変電所を発見した。効果的に停電を引き起こすには、電気の流れをコントロールする配電盤を爆破する必要があると、キャンベルは分析する。時限爆弾の開発は終わっている。正確な配電盤の位置を偵察したあと、再び設置に向かうのだった。

潜入に適した兵士	ソ連兵	女性兵	—

=ソ連兵
=女性兵

時限爆弾設置時は開けられる

棚の下

1F

ITEM
1 簡易救急キット　2 グレネード　3 レーションS　4 弾薬(9×19mm)※1　5 レーションS※2
6 簡易救急キット※3　7 グレネード※4　8 レーションS※5　9 簡易救急キット※6　10 M10

※1 簡易救急キット　※2 弾薬(9×19mm)　※3 グレネード　※4 簡易救急キット　※5 配置なし　※6 配置なし
※は時限爆弾を設置に行く時に変化

ROUTE CHECK 配電盤を確認し、時限爆弾をセットする

スタート地点から施設に到達するまでは、高低差が激しく広大だ。兵士の数も多いため、極力戦闘は避けたい。施設内は一転して狭い通路が入り組んでいるので、こまめにマップを確認しよう。変電所には最低2度潜入することになる。1回目と2回目では敵やアイテムの配置が異なっている。なお、2回目は時限爆弾とヌル戦用の装備をしておこう。

ターゲットの配電盤は施設の1Fにある。2回目の潜入でもターゲットに変更点はない。

POINT A 施設内部の配電盤を確認

変電所施設にある扉の多くはロックされており、侵入経路は限られている。ここは敷地内を大きく回り込み、北西の扉を目指そう。ルート上で障害となりそうな兵士は3人いるが、直接的に接触するのは施設の北に配置された1人のみ。狭い路地にいるので、距離を取って直線上に姿を捕えたら、Mk22などで無力化してしまえばいい。

2回目の潜入のあとには、ヌルとの決闘が待っている。それまでに回復アイテムを補充しておこう。

POINT B 屋上から施設内部の配電盤を目指す

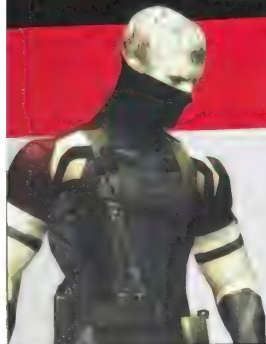
2回目の潜入では、施設内部に敵が配置される。狭い通路で戦うのは避けたいところだ。1回目と同じルートでも配電盤に到達できるが、ステージ中央の鉄橋から飛び移り、屋上から潜入するルートを選択するのもあり。警戒網の裏をつけ、最も敵との接触が少ない。ただし、屋上には、女性兵が1人配置されているので、気を抜かずに進もう。

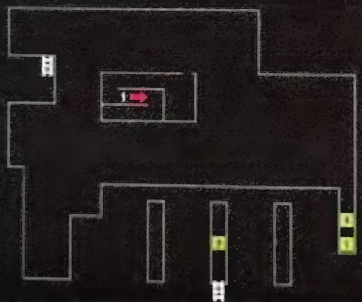
鉄塔から落ちると即死だが、屋上はそれほど離れていない。思い切って飛ぶこと。

ADDITIONAL INFO.

キャラクターを育てたいなら

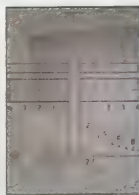
キャラクターは、ストーリーミッションやサブミッションをクリアすると成長していく。ただ、これらのミッションは、一度クリアすると再登場しないので、育てるのにも限界がある。このような場合は、本ミッションをクリア後、核発射サイロ搬入口（→P.100）でミッションを中断する。するとまた本ミッションが発生し、何回でもキャラクターを鍛えられるのだ。

変電所における、時限爆弾を仕掛けるミッションを、核発射サイロ搬入口で強制的に失敗させ、再度チャレンジする形になるのを利用した方法だ。

【VS.ヌル】変電所
絶対兵士との決着

配電盤に時限爆弾を設置し、離脱しようとしたスネークだったが、敵兵士たちの惨殺死体を発見する。その犯人はヌルだった。自分と戦って生き延びたスネークに対する執着で暴走したのだ。ヌルを見たスネークは、彼がかつてモザンビークで戦っていた少年兵士「フランク・イェーガー」だと告げるが、ヌルはスネークに襲いかかる。

ITEM 1 簡易救急キット　2 弾薬(9×19mm)　3 レーションS　4 装備中の弾薬※

※一定時間経過ごとに、装備している武器の弾薬が1カ所に配置される。また、武器を装備していない場合は、M16A1が配置される。

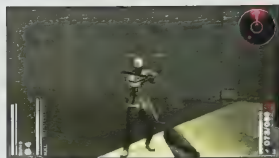
BASIC TACTICS RPG-7ならば正面からの攻撃も有効

前回戦ったときよりも、EXTREAM 以外の難易度ではマチェットの攻撃力が上昇し、より接近戦でのダメージが増加している。ただし、ライフやスタミナといったパラメータ、近距離はマチェット、中距離は M10 といった攻撃方法も同じだ。前回戦ったときと同様に距離を取ったり、リロードのスキを狙って攻撃しよう。

WEAPON

RPG-7

連射できないのが欠点だが、爆風のダメージがあるため、マチェットで叩き落とされても、ダメージを与えることができる。

POINT A ほとんどの攻撃や効果が無効

ヌルと戦う前に、特徴について再確認しておこう。ヌルがこちらを捕捉している状態で射撃した場合、たとえ背後から攻撃しても、マチェットで弾丸をはじき落としてしまう。また、TNT などのトラップに気付いた場合も射撃して処理してしまうのだ。ステルス装備も見破り、ダンボールやガーコなども効果がない。

正面から普通に撃っただけでは、確実に弾かれてしまうが、足下などを狙うと当たるときがある。

POINT B トラップを仕掛けながらリロードのスキを狙え

ヌルへダメージを与える基本的な方法は2つ。ひとつは、見えない位置にトラップを仕掛けて引っかける方法だ。ヌルの位置を見つつ TNT を発動させれば範囲が広いので巻き込む確率が高い。もうひとつがスキをつくやり方。M10の弾が切れるとリロードを行う。その間ならば、正面からでも銃弾を当てることが可能だ。

こちらの姿を見失うと、特定のルートを巡回し始めるが、そのときならば狙撃も有効だ。

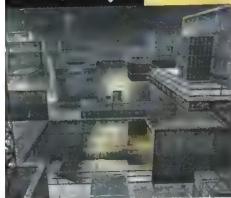
ADDITIONAL INFO.

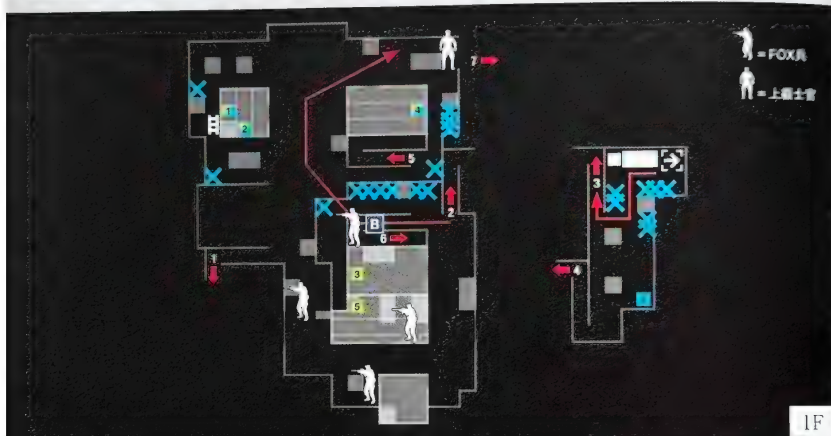
コンテナを盾にして隙をつこう

スタート地点の周囲にある、長方形型に積まれたコンテナは、ヌルのM10による攻撃を阻む盾として利用できる。このコンテナの周囲を回転するように移動していくと、ヌルもM10を撃ちつつ追いかけてくるので、あとはリロードの隙をついて攻撃していくといい。念のためボディーアーマーを着込んでいれば、たとえ攻撃を受けても、ダメージをかなり軽減できる。

サラウンドインジケーターでヌルの位置を確認しつつ、つかず離れずの距離を保とう。接近しすぎると、マチェットの攻撃に巻き込まれてしまう。

核発射サイロ搬入口

時間内に施設内部へのゲートを抜けろ

スネークに無力化されたヌルはすべてを思い出した。スネークは彼を保護すると、核発射サイロの地下施設に潜入するため、行動を再開する。変電所を爆破すれば、5分間だけサイロ搬入口の奥へ続くゲートが開く。キャンベルの爆破報告を聞いたスネークはゲートを目指す。

潜入に適した兵士	FOX兵	上級士官	—

=FOX兵
=上級士官

1F

ITEM

チャフグレネード/弾薬(.45LC)　弾薬(9mm麻酔弾)/弾薬(85mm HE/HEAT)
クレイモア/弾薬(7.62×54R)　チャフグレネード/弾薬(12ゲージ)
スタングレネード/弾薬(9mm麻酔弾)　弾薬(7.62mm麻酔弾)　RPG-7　弾薬(9×19mm)

※昼に出現するアイテム/夜に出現するアイテム

ROUTE CHECK ゲートまで駆け抜けよう

目標地点であるゲートまで、5分以内にたどり着く必要がある。マップ中央からショートカットをして進みたい。配置されている兵士のほとんどがFOX兵なので、FOX兵で潜入すれば、ある程度早く安全に進めるだろう。なお、5分以上時間がたってしまった場合、失敗となり、再度変電所に爆弾を仕掛けてこなければならない。

目標地点はマップの最深部。敵兵に見つかって対応しているとすぐに時間切れとなる。

POINT A 見えない敵兵の動きに注意

FOX兵に偽装しているならば問題ないが、この場所には、普通に進んでいると死角になる壁沿いの位置で、FOX兵が警備に当たっている。コンテナに張りついて覗き込んでも相手の場所によっては発見されてしまうので、慎重に行動しよう。動きを見ながら、FOX兵が背中を見せると同時に近づき、一気に無力化させるのが理想だ。

コンテナの真ん中付近でカメラをうまく操作して、敵兵の動きを観察しよう。

POINT B ローリングでショートカット

マップ中央の建物の屋上に上る坂の折り返し部分から北西に向かってローリングをすると、壁を乗り越えてショートカットすることができる。ただし、ローリングをすると偽装効果もなくなってしまうので、先にそこにいる敵兵を無力化させておこう。また、壁の向こうにも兵士が警備を行っているのでその動きにも注意すること。

向きや位置が悪いと失敗してしまう。時間をロスしないためにも確実に行えるようにしたい。

ADDITIONAL INFO.

無駄な動きをなくして最速クリア

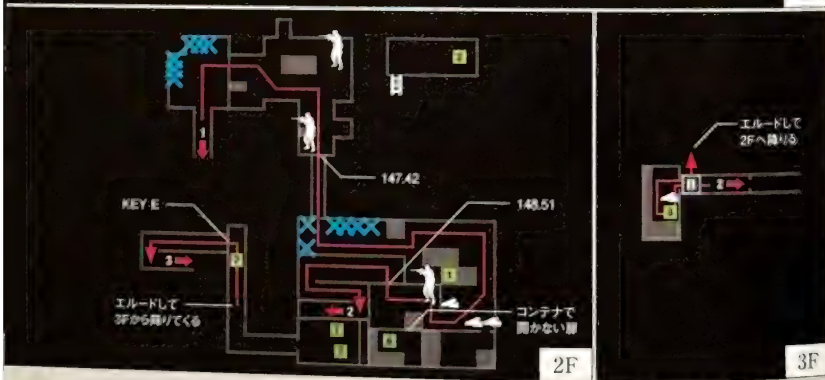
ノーアラートで可能な限り短時間でゲートにたどり着くには、アスリートのキャリアを持つFOX兵を起用したいところだ。そのうえで上記のルートを取りつつ、POINT Aの下り坂は、手すりをローリングで飛び越え、1Fまで一気に進もう。最後の上級士官は、わざと姿を見せてこちらに寄ってくるところを、コンテナを壁としてかわすと、かなりの時間を短縮できる。

上級士官にこちらの姿を見せると、確認するために接近してくる。その反対側を駆け抜けると、警戒される前にゲートへたどり着けるのだ。

STORY MISSION 23

核発射サイロ地下
厳重な警備体制が敷かれた地下要塞

サイロ地下は3Fまである立体的なステージで、スタート地点はやや広いものの、ほとんどが狭い通路になっている。各所をFOX兵が警戒しているほか、要所にガンカメラが設置されているという厳重さだ。ロックされた扉が多く、開くための鍵や周波数を探さなくてはならなくなっている。

潜入に適した兵士	FOX兵	―	―

ITEM
1 チャフグレネード　2 トコトコガーコ　3 KEY E　4 救急キット　5 弾薬(5.56×45mm)
6 弾薬(9mm麻酔弾)　7 簡易救急キット

ROUTE CHECK 発射サイロへ続くルートを探し出せ

警備が厳しい中、いくつもの扉を開錠しなくてはならない。倉庫コンテナの上にあるKEY Eで開く扉。そして壁などに書かれた周波数を使って開く扉が3つ続く。そのあとにも3F制御室で再度拾うKEY Eの扉があり、最後はエルードによる渡り廊下からの降下が必須だ。なお、偽装できるFOX兵で潜入すれば、楽に進める。

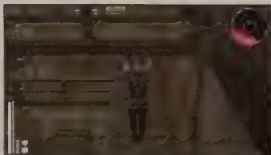
目的地はスタート地点と同じ1Fの西の端。地図上では近いが、たどり着くまでは大変だ

POINT A ロックされた扉が行く手をはばむ

少し進むと扉が見えるが、ここを開くには無線でキャンベルが教えてくれるように、KEY Eが必要になる。そこから先にも、無線でロックを解除する必要のある扉が3ヵ所ある。周波数は兵士の後ろの壁や天井、窓ガラスに書かれている。もし周波数を見つけられないなら、敵兵士を引きずっていけば開けることが可能だ。

最初と最後の鍵のかかった扉はKEY Eで開くが、使い捨てなので2個手に入れなくてはならない

POINT B 行き止まりはエルードで下へ

進んでいくと、3F制御室のような部屋に到着する。道はここで行き止まりだが、実はこの部屋の手前の橋状になった部分の下に通路があり、この3Fの部屋から出てすぐの場所から降りれば、2Fの通路へと移れる。ここまで来れば目的地まであと1歩だが、その前に再びロックされた扉がある。制御室内にある鍵を忘れずに入手しておこう。

鍵の入手前にBの位置から2Fへ降りてしまうと、もう一度入り口から入り直さないといけなくなる

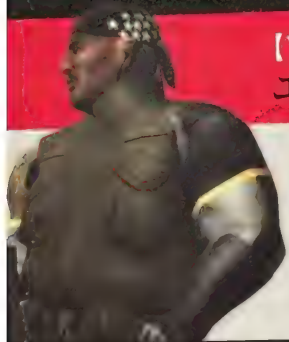
ADDITIONAL INFO.

周波数のロックをアイテムで外す

核発射サイロ地下では、ロックされた扉が5ヵ所存在する。そのうち、最初と最後のKEY Eが必要な扉を除いた、周波数で開けるタイプの3つの扉は、なんでも構わないのでアイテムを使うことでも開けることができる。方法は簡単で、扉の前でアイテムをドロップするだけだ。周波数を調べたり、敵兵士を引きずってくるのに時間をかけたくない場合は試してみよう。

扉の正面に立って、アイテムをドロップするだけでもロックが解除される。落としたアイテムは、忘れずに回収しておこう

【VS.カニンガム】エレベータ

エレベータ上での対空戦

メタルギア発射用サイロへと向かうエレベータに乗りこむスネーク。そんな彼の前にカニンガムが立ちふさがる。そこで、彼は自分の正体をスネークに明かす。そしてカニンガムは、スネークを英雄として迎えるので、共に戦った仲間を見捨てて自分と来るように招く。だがスネークはその申し出を拒絶し、カニンガムへ戦いを挑む。

ITEM M16A1

※一定時間で弾薬が降ってくる

BASIC TACTICS 攻撃できる高さまで相手を降ろそう

カニンガムはフライングプラットフォームに乗っており、攻撃がなかなか本人に命中しない。まずはフライングプラットフォームに攻撃を当て、一時的に機能を低下させよう。機能が低下すると、一定時間高度が下がり、カニンガムへ攻撃が当たりやすくなる。なお、RPG-7なら、爆風でカニンガムへもダメージを与えられる。

WEAPON

M63

仲間にするためスタミナを奪って倒したい場合は、装弾数が多いM63で機械を攻撃し、Mk22で本人を攻撃するといいだろう。

POINT A カニンガムへの攻撃方法

カニンガムには、そのままではダメージをなかなか与えられない。フライングプラットフォームに攻撃を集中させていれば、しばらくすると小爆発を起こし、高度が一時的に下がる。そこを本人めがけて攻撃しよう。フライングプラットフォームを攻撃する強力な武器を持っていない場合はエレベータ内に落ちているM16A1を使用すればOKだ。

高度が下がると自分より低い位置になるため、カニンガム本人を狙いやすくなる。

POINT B せまい足場から落ちないように注意

エレベータ内は狭いため、相手の攻撃をかわしながら行動していると、足を踏み外す危険が高い。落ちた場合は即死してしまうので十分に注意しよう。配置された銃弾を取りに向かったときや、攻撃をするつもりで端のほうに移動したときに、カニンガムが投げた地雷やミサイルなどに当たって吹き飛ばされ、そのまま落ちる危険もある。

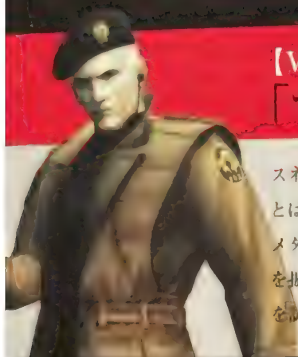
自分が歩いて足を滑らせたのならエルードで耐えられる。すぐにエレベータに戻ろう。

ADDITIONAL INFO.

ロックオンで攻撃を集中させる

カニンガムを仲間にしたい場合は、M63でフライングプラットフォームを、Mk22でカニンガム自身を狙うといいのは前述の通り。その際、Lボタンを押してロックオンした状態で撃てば、確実にダメージを与え続けることができる。なお、この方法では、Mk22の弾薬をかなり消費するので、銃器技師を技術ユニットに配置して総弾数自体を増やすか、予備の弾薬を持つようにしよう。

空中を移動するカニンガムを、主観視点射撃で狙い続けるのは難しい。ロックオンなら、敵の攻撃をかわしつつ、撃ち続けることができる。

【VS.ジーン】メタルギア発射用サイロ
「ザ・ボス」の真の後継者が決まる

スネークにジーンは真の目的を語る。だが、スネークはそれを認めることはできなかった。スネークを配下にすることを諦めたジーンは、弾道メタルギアの発射を試みるが、ウルスラ＝エルザが姿を見せ、最後の力を振り絞ってこれを妨害。だが、ジーンは彼女に重傷を負わせ、再発射を試みる。スネークたちは弾道メタルギアを阻止できるのか!?

ITEM

1 スタングレネード※1　2 プレイヤーの装備している銃が以下のリストにあれば、その弾薬が配置される※2
Mk22／M1911A1／SAA／スコーピオン／ウージー／M16A1／XM177E2／AK47／M37／M870／M63／SVD／モシン・ナガン

※1 一定時間経過すると再配置される。　※2 上のリストに武器がなかった場合、M16A1が配置される。

BASIC TACTICS 相手の攻撃パターンに合わせた対応を取る

ジーン戦では、うかつにこちらから攻撃を行うと、攻撃をかわされたうえにナイフを投げられる。この反撃のナイフは避けにくいので、一方的に攻撃を受けることになってしまう。ジーン戦では、こちらから仕掛けるのではなく、ジーンが取った行動に合わせて的確な対応を取るほうがいい。ロックオンをしながら移動して機会を窺おう。

WEAPON

Mk22

ジーン戦には、ハンドガンやアサルトライフルが向いている。Mk22ならば、スタングレネードとの併用でスタミナを削りやすい。

POINT A ジーンの攻撃方法を把握して隙を突け

数本ナイフを投げる、多数のナイフを連続して投げる、スタミナにダメージを与える演説を行う、身体を光らせ突進する、が主なパターン。連続ナイフ投げ後、演説中に攻撃して中断したとき、背中を見せて走っているとき、突進後といった、それぞれの攻撃の隙を突こう。なお、ライフが減ると、投げるナイフの本数が増え、突進の隙も小さくなる。

ジーンの体力やスタミナが減ってくると、演説中断までに必要な攻撃回数が増える。

POINT B 体当たり突進後の隙が最大のチャンス

体を光らせたあとの突進は、突進開始直後に左右移動かローリングでかわせる。または障害物に隠れれば確実だ。突進後に息切れしている最中にヘッドショットを狙い大ダメージを与えよう。ただし、ジーンの体力が減ってくると、突進してくるまでの間隔が短くなるので注意。攻撃後は近距離でナイフを使われないようにすぐに離れよう。

突進での体当たりは間に障害物を挟めば簡単に阻止できる。あとは落ち着いてヘッドショットだ。

ADDITIONAL INFO.

投げナイフはダンボールでかわせ

ジーンのメイン攻撃である投げナイフをかわすのは、なかなか骨が折れる。だが、ダンボールを装備さえすれば、投げナイフをかわすことができるのだ。また、演説による精神攻撃への対処としては、スタングレネードの使用が効果的だ。爆発させると聴力が弱まって精神攻撃が無効になるうえ、ジーンの近くに投げられれば、演説自体を止めることができる。

ジーンがナイフを投げるモーションに入ったら、すぐにダンボールを装備しよう。その場を動かなければ、ほとんどのナイフをかわせる。

ストーリーダイジェスト MPO STORY DIGEST

ネタバレ注意

ここではゲーム本編のネタバレ情報が非常に多く含まれております。

留置場からの脱出〜兵士を説得し仲間に PROLOGUE 〜 MISSION 04

救国の英雄になにが起きたのか?

ソ連での「スネークイーター作戦」から6年。BIGBOSSの称号を与えられ、国の英雄として讃えられたネイキッド・スネークは、すでにFOXからは除隊していた。だが、そんなスネークを何者かが襲撃。意識を奪われた彼が次に目覚めたのは、狭い独房の中だった。そこに現れたのは、古巣であるFOX部隊に所属する捕虜尋問官カニンガム。彼は、6年前にスネークの活躍でもたらされた莫大な資産「賢者の遺産」は半分だけであり、残りの半分のありかをスネークが知っているはずだという。当惑するスネークへの最初の情報は、向かいの独房に入れられていたひとりの米兵からもたらされた。スネークたちが今現在いるのは、コロンビアのサンヒエロニモ半島にあるソ連軍施設だという。その後独房からの脱出を果たしたスネークは、米兵から教えられた通信基地へと潜入。かつての仲間であるパラメディックおよびシギントとのコンタクトに成功する。ふたりによれば、FOX部隊の一部が残りの隊員たちを皆殺しにしたうえ、軍の機密兵器を奪って国外へ逃亡したのだという。そして、スネークや、その上司だったゼロ少佐には国家反逆罪の容疑がかけられており、そのまま帰国しても、無罪を証明する手だてはないというのだ。スネークが助かる方法はただひとつ。自力でこの事件を解決して、身の潔白を証明する以外にない。彼は留置場に戻ると、向かいの独房にいた米兵——グリーンベレーのロイ・キャンベルを救出。協力を依頼するとともに、本格的な情報収集に乗り出す。やがて、それらの活動によって判明したのは、造反したFOX部隊が、祖国に見捨てられたソ連軍駐留部隊を乗っ取ったこと、彼らが奪った機密兵器には、ソ連を壊滅させるだけの力があること、そして、彼らを率いているのがジーンという男であり、「傭兵国家」の建国を掲げているということであった。窮地を脱するため、スネークは現地に駐留しているソ連兵たちを説得し、仲間を集め部隊を編成していく。

マラリア治療薬の捜索〜戦慄の機密兵器 MISSION 05〜11

双子の少女と「絶対兵士」

初期の情報収集を終え、いよいよ機密兵器を追う段階へと入ろうとした矢先、キャンベルがマラリアに感染していることが判明する。しかも、それは通常の予防薬では防ぐことのできないタイプであり、このままではスネークや仲間の兵士たちも発症する恐れがあった。病院へと潜入し、薬品を探すスネークたち。しかし、病院の薬品はすでにそのほとんどが研究所と呼ばれる施設に運び出されたあとだった。そこで研究所へと向かったスネークたちは、敵のリーダーであるジーンと、彼に付き従うウルスラという少女を目撃する。兵士たちの前で、傭兵国家の理想を高らかに語るジーン。精神に直接働きかけるようなその声と、彼に心酔する兵士たちの様子から、スネークは、彼が超常能力の持ち主(ESP)ではないかと推測する。その後、マラリア治療薬の捜索を再開したスネークは、施設内でエルザという少女に出会う。みずからをESPだという彼女は、ジーンとともにいたウルスラの双子の妹であり、若くして医療主任としてジーンのもとで働いているらしい。そして、彼女がこの研究所で現在行っているのが「絶対兵士」の調整だという。それは、記憶と感情を完全に抹消され、戦闘マシーンとして超人的な能力を与えられた、兵士のことだった。

なぜかスネークに協力的なエルザは、マラリア治療薬をスネークに渡すと「港に行けば捜しているものが見つかる」という、予言めいた言葉を口にする。スネークは、彼女に不思議な印象を感じながらも、薬品を手に急いで仲間たちのもとへと戻るのだった。

告げられた名は「メタルギア」

エルザの言葉を信じ、港へ入ったスネークたちは、そこに停泊する大型貨物船内部の調査を開始。奪われた機密兵器のコンテナを発見するが、中身のパーツはすでに運び去られたあとだった。さらに調査を続けたスネークは、意外な人物を目撃する。それは、死んだと思っていたFOX時代の戦友、パイソンだった。彼は、ソ連軍部隊本来の司令官だったスコウルンスキーと争ったのち、冷気を使って彼を檻に監禁して、その場を立ち去った。そこで、スネークたちはスコウルンスキーに接触を試みたものの、半ば狂乱状態の彼からは、有用な情報は得られない。そんな時、スネークに新たな情報をもたらしたのは、謎の人物からの通信だった。彼は自らをロシア語で「プリヴィディエーニ」つまり「ゴースト」と名乗り、機密兵器の正体が、弾道ロケットでの打ち上げが可能な、核搭載二足歩行戦車「メタルギア」であるという衝撃の事実を告げるのだった。

核弾頭貯蔵施設地図入手〜メタルギア破壊 MISSION 12〜19

追撃……そして死闘

メタルギアに搭載される核弾頭さえ渡らなければ、敵の目的は果たせなくなることを知ったスネークは、核弾頭貯蔵施設の位置を突き止め、搬出用エレベータの破壊を試みる。しかし、あと一歩のところでそれを阻止したのは、スネークのかつての戦友、パイソンだった。彼は、過去の任務で生死の境をさまよったのち、対スネーク用の暗殺者として生かされ続けてきたことを語り、自分が救われるにはスネークを殺すしかないと、勝負を挑んでくる。スネークはこれを退けるが、核弾頭はすでに運び出されたあとだった。その後の調査で、メタルギアと核が打ち上げ用のサイロに運ばれたと知ったスネークたちは、最後の手段としてメタルギアを破壊するべく、施設に潜入する。だが、厳重な警備網によって発見され、かつて研究所で見た絶対兵士「ヌル」を差し向けられてしまう。人間離れしたヌルの攻撃。それをなんとかしのぎ続けるスネーク。すると、ヌルの様子に変化が現れる。なかなか敵を仕留められない焦りが、ヌルの精神を乱し始めたのだ。状況はスネーク優位へと傾き始めたかに思われた。しかし、次の瞬間そこに現れたのは、多くの兵士を引き連れたカニンガムだった。彼はヌルに任務終了を告げると、兵士たちにスネークを捕らえさせ、どこかへ連れ去ってしまった。

咆哮する鋼鉄の巨獣

再び囚われの身となったスネーク。彼はそこでジーンから、今回の事件がCIAが影響力を保つために仕掛けられたこと、そして、ジーンが「相続者計画」と呼ばれるプロジェクトにより、ザ・ボスをモデルに作られた究極の指揮官であることを聞かされる。その後、助けにきた仲間たちとエルザの協力により脱出に成功したスネークは、メタルギアが運ばれた工場へと潜入。標的の姿を目前にするものの、ジーンたちが出現したことで、一転して窮地に陥る。だが、そんな彼らの危機を救ったのは、なんとスコウルンスキーだった。彼はジーンを殺す為、メタルギアで彼らに攻撃を開始したのである。しかし、ジーンには切り札があった。彼の呼びかけに応え、スネークの目の前で変貌するエルザ。なんと、ウルスラはエルザのもうひとつの人格だったのだ。強力なサイコキネシスでスコウルンスキーを排除すると、みずからメタルギアに乗り込み、スネークに襲いかかるウルスラ。これにやむなく応戦したスネークは、かろうじてメタルギアの破壊に成功するものの、エルザ(ウルスラ)を救うことはできなかった。さらに、ゴーストからの通信が、追い打ちをかけるような事実を告げる。たった今破壊したメタルギアはただの実験機であり、本物は別にあるというのだった。

兵士の生きる道

工場でのメタルギア破壊に失敗したスネークたちは、サイロへ再潜入するための工作を開始する。ところが、そんな彼らの前に、絶対兵士ヌルが再び立ち塞がった。スネークを殺せなかったことで感情の平衡を乱したヌルは、自らの意思でスネークを追ってきたのだ。執拗な攻撃に晒されながらも、ヌルに語りかけるスネーク。彼は相手の太刀筋から、ヌルの正体が4年前のモザンビークで出会った少年兵だと気付いていたのだ。やがて、打ち倒されたヌルの脳裏に、かつてBIGBOSSによって救われた記憶がよみがえると、もはやそこに「絶対兵士ヌル」は存在していなかった。スネークは彼を助けると、最後の決戦場であるサイロへと向かう。しかし、サイロへの潜入を果たしたスネークたちの前に、今度はカニンガムが待ちかまえていた。彼は、自分が国防省のエージェントであること、この事件が国防省の書いた筋書きによって進んでいたことを明かし、ここで手を引くように言ってくる。あとは、カニンガムがデイビークロケットを使って、施設ごとすべてを無に帰すというのだ。しかし、それはスネークにとって承諾できるものではなかった。スネークは、カニンガムを倒すと、自分の手で真の決着をつけるべく、弾道メタルギアの発射準備を進めるジーンのもとへと向かった。

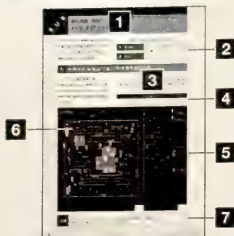
ひとつの結末と受け継がれた宿命

ついにジーンと対峙するスネーク。彼は、国防省の思惑を最初から知ったうえで計画を進めていたこと、メタルギアの本当の標的はソ連ではなく、アメリカであることを語り、発射ボタンに手をかける。が、その瞬間、制御装置は爆発。現れたのは、重傷を負いながらも生きていたウルスラだった。エルザとウルスラの人格をめまぐるしく入れ替えながら、ジーンを止めようとする。だが、死力を振り絞っての抵抗もむなしくジーンに倒され、スネークの腕の中で息を引き取る。一方、予備管制室へと向かったジーンは、発射装置を作動させる。そこに駆けつけるスネーク。カウントダウンが流れる中、ふたりの戦いが始まった。伝説の兵士と超常の「相続者」。互いのすべてを賭けた激闘は、スネークの勝利で幕を閉じる。しかし、もはや発射は止められない。メタルギアに対し、攻撃を繰り返すスネーク。仲間たちも加勢し、わずかながらダメージを与えていくが、破壊はできないまま、弾道メタルギアは発射される。悲痛な面持ちで天を仰ぐスネーク。そこに通信が入った。「弾道メタルギアは目標軌道を逸れて落下中。よくやった、スネーク」合衆国への核攻撃は免れた。だが、この仕組まれた事件の解決を讃えられ、共に戦った「仲間」を見送る中で、スネークはある決意をするのだった。

サブミッション／フリーミッション攻略の見かた

SUB MISSION / FREE MISSION GUIDE

「MPO」には、ストーリーミッションのほかにも、レポートの報告などにより発生するサブミッションや、自由に仲間やアイテムを集めることができるフリーミッションがある。全ミッションコンプリートを目指すなら、下記のサブミッション一覧やレポート一覧（P.260）を参考にしよう。

サブミッション攻略ページ

フリーミッション攻略ページ

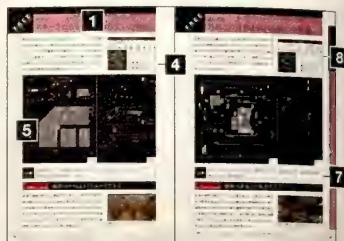
1 ミッションタイトル

2 フローチャート
複数のサブミッションからなるイベントの場合、どのような流れで進行していくかを表したチャート。

3 発生条件
そのサブミッションが発生するための条件。

4 潜入に適した兵士
偽装が可能な兵士の種類。

5 ステージマップ

6 クリアまでの流れ
そのサブミッションをクリアするまでの道筋を表すライン。

7 ITEM
ステージに配置されるアイテムの一覧。マップ内の数字と対応。

8 ステージデータ
配置される兵士の数やアイテム数、仲間集めやアイテム回収の際のオススメ度を紹介。

■ サブミッションリスト

発生場所	サブミッション名	参照ページ
留置場	武器入手（サバイバルナイフ）	P.138
通信基地	合流要請（パラメディック）	P.124
通信基地	合流要請（シギント）	P.126
通信基地	合流要請（エヴァ）	P.136
通信基地	武器入手（M1911A1）	P.139
駐留部隊哨戒基地	武器入手（M16A1）	P.140
駐留部隊哨戒基地	上級士官捕虜救出	P.118
資材集積所	ソ連兵捕虜救出	P.117
資材集積所	武器入手（スコーピオン）	P.141
病院	クレイモア処理	P.113
病院	アイテム入手（救急キット）	P.142
病院	パラメディック合流	P.125
研究所	アイテム入手（ペンタゼミン）	P.143
市街地	シギント合流	P.127
市街地	政府高官尋問	P.133
市街地	半島西部荒地の地図入手	P.144
市街地	アスリート兵捕獲	P.144
鉄橋	武器入手（M37）	P.145
港	輸送トラックの爆破	P.114
港	ゴーストと通信	P.128
港	武器入手（M63）	P.146
駐留部隊警備基地	武器庫爆破	P.115
駐留部隊警備基地	無線情報入手	P.136
駐留部隊警備基地	増援部隊FOX兵配置	P.116

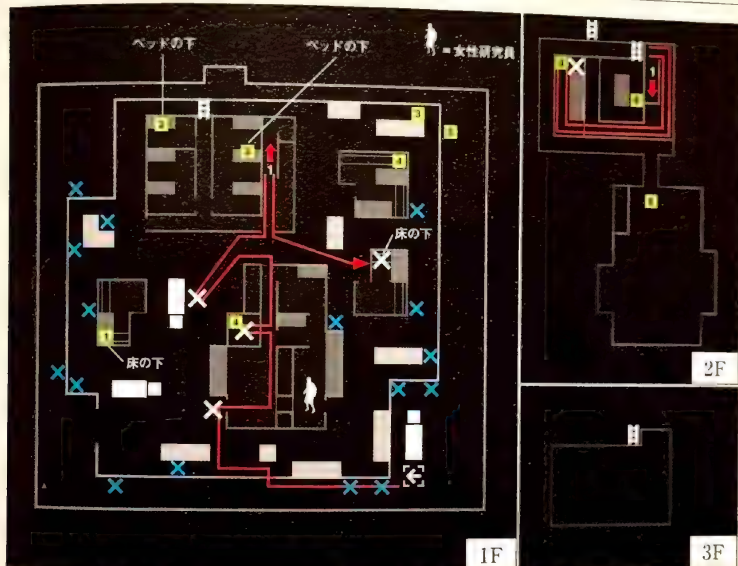
発生場所	サブミッション名	参照ページ
核弾頭貯蔵施設	アイテム入手（レーション）	P.148
核弾頭貯蔵施設	メンテナンスクルー捕虜救出	P.120
核弾頭貯蔵施設	女性兵捕虜救出	P.121
核弾頭貯蔵施設	武器入手（モシン・ナガン）	P.148
空港	管制室占拠	P.137
空港	兵士尋問	P.133
空港	武器入手（M870）	P.149
核発射サイロ搬入口	上級士官尋問	P.132
核発射サイロ搬入口	武器入手（RPG-7）	P.150
核発射サイロ搬入口	サターンV設計図入手	P.130
迎賓館	政府高官尋問	P.135
迎賓館	テリコ捕獲	P.122
迎賓館	武器入手（SAA）	P.151
半島西部荒地	ソ連兵将校捕虜救出	P.119
半島西部荒地	武器入手（SVD）	P.152
半島西部荒地	エヴァ捜索	P.137
半島西部荒地	政府高官捕獲	P.134
工場	ソコロフ合流	P.131
工場	武器入手（ウージー）	P.153
東部渓谷	合流要請（オセロット）	P.134
変電所	ソ連兵尋問	P.129
変電所	武器入手（M10）	P.155
変電所	ヴィナス捕獲	P.123

病院

クレイモア処理

マラリア治療薬捜索後、諜報ユニットの説明を受けたあとにレポートで報告される。反乱部隊の兵士たちが病院内にクレイモアを設置。同施設の女性研究員はクレイモア設置を知らされず、病院を歩き回っている。

発生条件	ストーリーミッション6（P.052）終了後、且つ病院のレポート「クレイモア回収」発生後、病院に潜入。※

潜入に適した兵士	
女性研究員	–

ITEM 1 クレイモア　2 雑誌　3 レーションL　4 救急キット　5 弾薬（9mm麻酔銃）　6 簡易救急キット

MISSION PURPOSE 病院内にあるクレイモアを処理

設置された5個のクレイモアをすべて処理すると、ミッションクリアとなる。ただし、あまり時間をかけてしまうと、女性研究員が爆発させてしまい、ミッション失敗となってしまう。そんなことが起こらないように、早めに施設内へ侵入し、女性研究員を無力化しておこう。これなら、勝手に動き回られてクレイモアに引っかかることもない。

ホフク前進で近づくと、クレイモアを爆発させずに処理することができる。

※病院にいる女性研究員を殺害した場合、発生しない。

港

輸送トラック爆破

半島東部の拠点である駐留部隊警備基地の戦力を落とすために、同地に留まっている輸送トラックを爆破することになる。道が所々コンテナによって封鎖されているため、トラックへは船内を通って向かう。

発生条件	港のレポートで、駐留部隊警備基地の「輸送トラック目撃」出現後、港に潜入する。※

潜入に適した兵士	
ソ連兵	

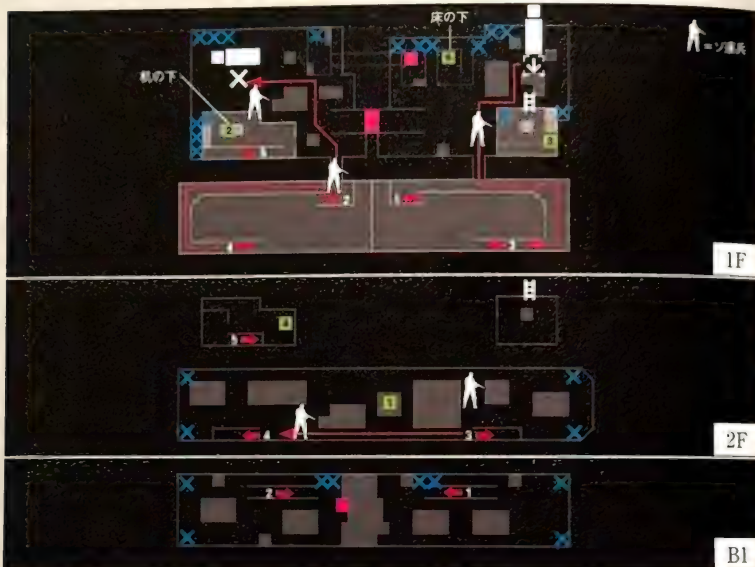
床の下

机の下

＝ソ連兵

1F

2F

B1

ITEM	1 ダンボール	2 クレイモア	3 雑誌	4 TNT	5 グレネード

MISSION PURPOSE 反乱部隊のトラックを爆破しよう

休憩小屋の南側に止められている、輸送トラックを爆破することが目的だ。ルートにはソ連兵が配置されているので、排除しながら進んでいこう。諜報員からのレポートにもあるように、このミッションをクリアすると、警備基地の戦力を低下させることができ、探索がしやすくなる。警備基地に向かう前に行っておきたい。

輸送トラックは休憩小屋の近くにあるので、小屋に辿り着けばすぐにわかるはずだ。

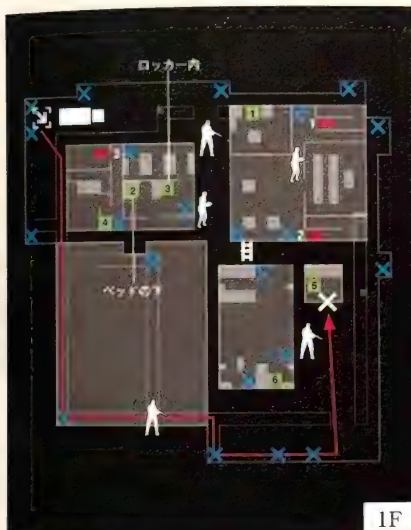
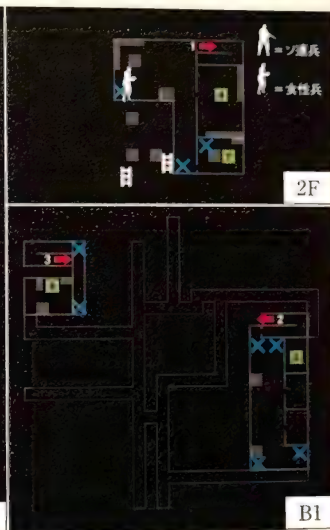
※ゴーストから設計図入手依頼(P.128)を受け、港でM63を入手するまで発生しない。

駐留部隊警備基地

武器庫爆破

駐留部隊警備基地のストーリーミッション12（P.070）終了後、サブミッションに関連するレポートが報告される。また、このミッションをクリアすることが、同基地にFOX兵が配置されるための条件にもなっている。

発生条件	ストーリーミッション12（P.070）終了後、駐留部隊警備基地のレポート「武器庫情報」出現後、同基地潜入。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	女性兵

ITEM

1 AK-47　2 スタングレネード　3 簡易救急キット　4 レーションS　5 グレネード　6 クレイモア　7 TNT　8 ボディアーマー

MISSION PURPOSE 戦闘力低下のため武器庫爆破

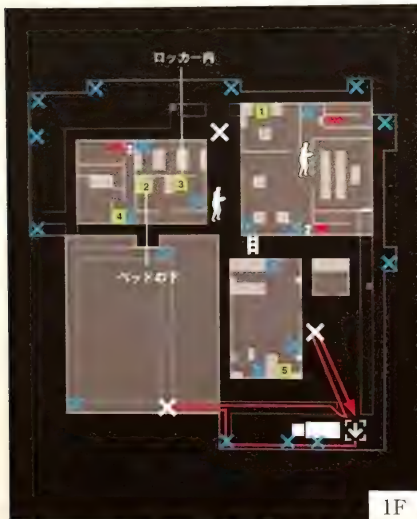
ステージ東にある武器庫を爆破するのが、このミッションの目的だ。諜報ユニットのレポートにもあるとおり、武器庫を破壊することで同基地の兵士が装備する武器が不足し、一定期間、警備基地の戦闘力を下げることができるのだ。爆破後は、配置される兵士が大幅に減ることになるので、格段に探索しやすくなる。

武器庫にTNTを設置し起爆すると、キャンベルから通信が入り、ミッションクリアとなる。

駐留部隊警備基地
増援部隊FOX配置

駐留部隊警備基地の武器庫を破壊すると、出現するようになるミッション。武器庫を爆破したために弱まっていた同基地の戦力が、FOX兵の配置で増強された。ちなみに、爆破した武器庫は黒こげになっているままだ。

発生条件	駐留部隊警備基地のレポートで同基地の警備兵「増員情報」出現後、駐留部隊警備基地に潜入する。※

潜入に適した兵士	
FOX兵	女性兵

ITEM	
	1 AK-47　2 スタングレネード　3 簡易救急キット　4 レーションS　5 クレイモア　6 TNT　7 ボディアーマー

MISSION PURPOSE FOX兵を捕獲せよ

警備基地内のFOX兵を1人キャプチャーすることで、このミッションはクリアとなる。FOX兵は強力な武器をもっており、キャプチャーをすることで、その武器も手に入る。このサブミッションをクリア後、フリーステージでも同じ兵士の配置になるが、FOX兵がキャプチャーできるようになる場所が増えるのは、嬉しいところだ。

FOX兵が装備している武器を使いたい場合は、仲間にしたあと装備を外して使おう。

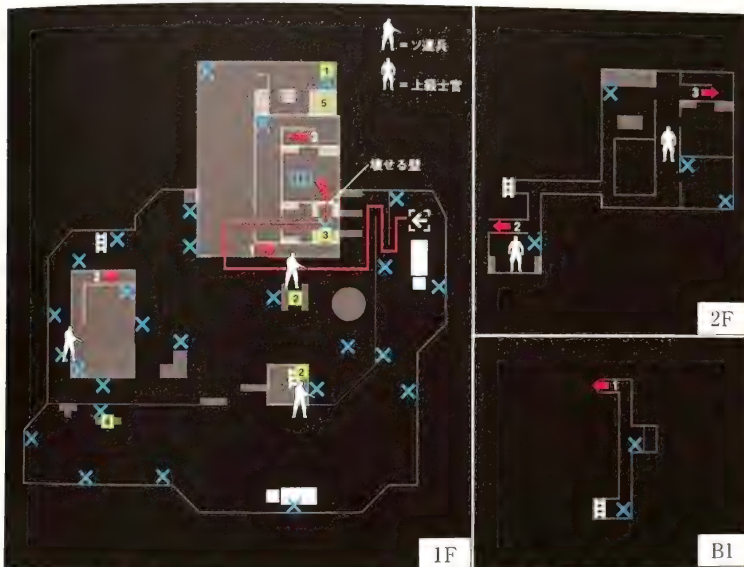
※スネークを救出し、サブミッション「武器庫爆破(P.115)」を終了するまで発生しない。

資材集積所
ソ連兵捕虜救出

サブミッションを発生させるレポートは、空港発見の報告後、資材集積所に諜報ユニットを派遣すると届くようになる。救出した捕虜は、即座に部隊へと加わり、戦力となってくれるのだ。また、能力は通常の兵士よりも高い。

発生条件	資材集積所のレポート「捕虜確認」出現後、資材集積所に潜入する。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	上級士官

＝ソ連兵
＝上級士官
壊せる壁
1F
2F
B1

ITEM 1 TNT　2 弾薬(7.62×39mm)　3 弾薬(.32ACP)　4 弾薬(.45ACP)　5 スコーピオン※

※スコーピオン入手済の場合は弾薬(.32ACP)

MISSION PURPOSE 軟禁されている兵士を救出

軟禁部屋にいるソ連兵を救出するのが、今回の目的。救出した兵士は、説得する期間が必要ないので、即戦力として活躍してくれる。通常ならば捕虜から説得する期間を要するので、即戦力が欲しいなら嬉しいミッションとなっている。軟禁部屋には鍵がかかっていて入れないので、隣部屋にある TNT で破壊できる壁から救出しよう。

ソ連兵が捕らえられている場所は、軟禁部屋だ。TNTで隣の部屋の壁を壊そう。

駐留部隊哨戒基地

上級士官捕虜救出

サブミッションをプレイするには、先にレポートで報告を受けなくてはならない。ストーリーミッション10（P.066）終了後、鉄橋を突破して東部に行けるようになったあとだ。レポートを見て駐留部隊哨戒基地に出撃しよう。

発生条件	駐留部隊哨戒基地のレポート「捕虜確認」出現後、駐留部隊警備基地に潜入する。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	ー

ITEM	1 レーションS	2 簡易救急キット	3 グレネード	4 M16A1※

※M16A1入手済みの場合、一定時間経過後出現

MISSION PURPOSE 独房内の上級士官を救出

地下独房内で捕虜になっている上級士官を救出するには、近くの兵から独房の鍵を奪う必要がある。上級士官は救出したあと、仲間として部隊に加わってくれる。通常の兵士より能力が高いので戦力になるはずだ。独房へは、建物内にある梯子を使って降りることになる。独房の前で巡回している兵士を無力化してから鍵を奪取しよう。

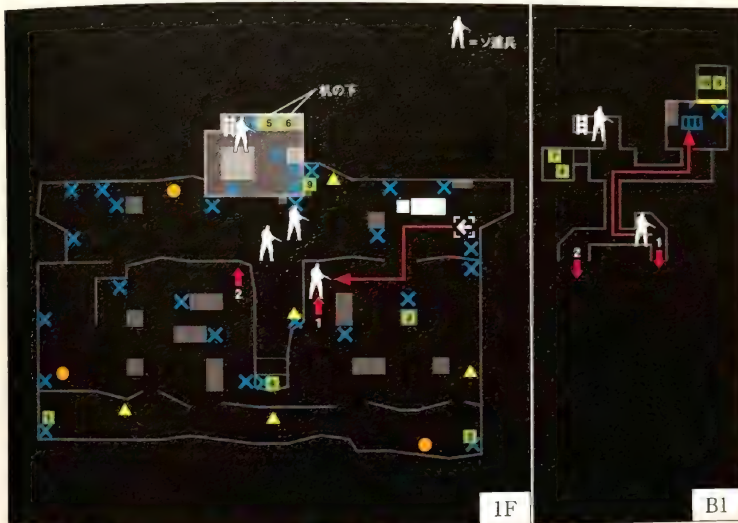
近くの敵から鍵を奪い、上級士官に近付けば、そのままミッション終了となる。

※ストーリーミッション10（P.066）を終了するまで発生しない。

半島西部荒地
ソ連兵将校（ライコフ）救出

「ソ連軍将校目撃」の報告は、ミッション18（P.088）終了後にスネークが部隊に復帰したあと出現する。ただし、その期間は短くたったの6日間だけなので、レポートが出てきたら優先的に行動できるようにしておこう。

発生条件	半島西部荒地のレポート「ソ連軍将校目撃」出現後、半島西部荒地に潜入する。※

潜入に適した兵士	
ソ連兵	—

ITEM	
	1 クレイモア　2 スモークグレネード　3 グレネード　4 TNT　5 スタングレネード　6 弾薬(7.62×54R)※　7 チャフグレネード　8 雑誌　9 地雷探知器　10 SVD※

※1回しか入手できない

MISSION PURPOSE ライコフを救出せよ

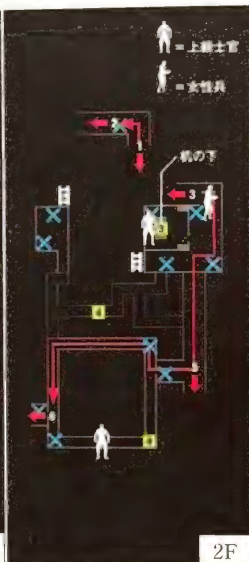
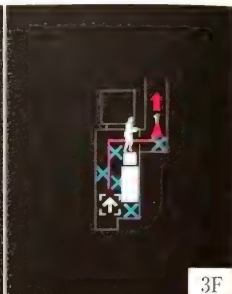
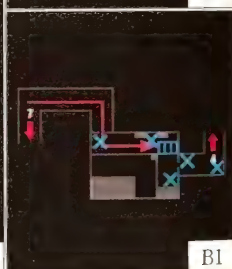
ミッションの目的は、捕虜になっているライコフを救出することだ。ライコフは、『MGS3』に出てきたキャラクターであり、今回はとある理由で捕まってしまっている。ライコフがいるのは、地下洞窟の牢屋の中で、たどり着くとミッションクリアとなる。

『MGS3』では敵として登場したライコフだが、救出すれば協力を約束してくれる。

※スネークを救出したあとの6日間以外は発生しない。

核弾頭貯蔵施設
メンテナンスクルー救出

このサブミッションのレポートが報告されるのは、ストーリーミッション15（P.078）を終了したあとのヌル戦後からになる。レポートを読んだら核貯蔵施設に行き、メンテナンスクルーが捕えられている場所に赴いて仲間にしよう。

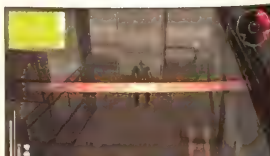
発生条件	核貯蔵施設のレポート「メンテナンスクルー目撃」出現後、核貯蔵施設に潜入する ※

潜入に適した兵士	
女性兵	上級士官

＝上級士官
＝女性兵
机の下
1F
2F
3F
B1

ITEM 1 弾薬（12ゲージ） 2 弾薬（5.56×45mm） 3 簡易救急キット 4 クレイモア 5 モシン・ナガン※

※モシン・ナガン入手済みの場合は弾薬（9mm麻酔弾）

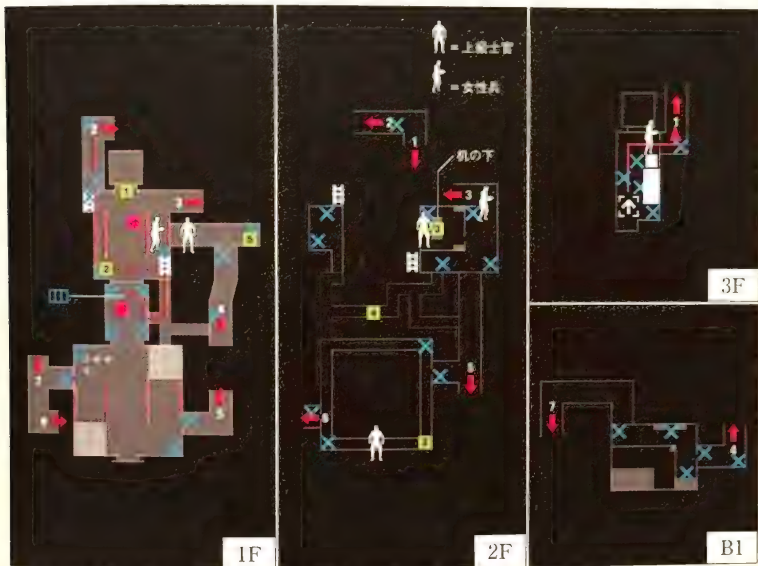
MISSION PURPOSE メンテナンスクルーを救出

サブミッションの目的は、エレベーター動力室に閉じ込められている、メンテナンスクルーを救出することだ。このメンテナンスクルーも、ほかの救出サブミッションの兵士と同様、即戦力になってくれる。メンテナンスクルーは、技術レベルが高いので、全体的に技術レベルがまだ低い人は技術ユニットの補強に重宝するだろう。

メンテナンスクルーは、最下層にある、エレベーター動力室にいる。

※1回目のヌル戦（P.080）が終了するまで発生しない。

核弾頭貯蔵施設
女性兵捕虜救出

このサブミッションを出現させるには、まず核貯蔵施設のレポート「レーション発見」をコンプリートする必要がある。この条件をクリアしたら、その3日後から、このミッションのレポートが出現するようになるのだ。

発生条件	核貯蔵施設のレポート「ソ連兵目撃」出現後、核貯蔵施設に潜入する。※

潜入に適した兵士	
女性兵	上級士官

= 上級士官
= 女性兵
机の下
1F
2F
3F
B1

ITEM	
1 弾薬(12ゲージ) 2 弾薬(5.56×45mm) 3 簡易救急キット 4 クレイモア 5 モシン・ナガン※	

※モシン・ナガン入手済みの場合は弾薬(9mm麻酔弾)

MISSION PURPOSE 女性兵を救出

搬送用通路に閉じ込められている、女性兵を助けることが、今回の目的となる。ホームシックにかかり、士気や忠誠度に問題があるために閉じ込められたという。この女性兵も、救出すれば戦力となってくれる。搬送用通路は、ダクトを通り抜けていく場所だ。メインミッションでも訪れる必要がないので、非常に気付きにくい。

イントルードでダクトを通らなければ、彼女の元にたどり着くことはできない。

※サブミッション「レーション回収」が終了し、3日経過するまで発生しない。

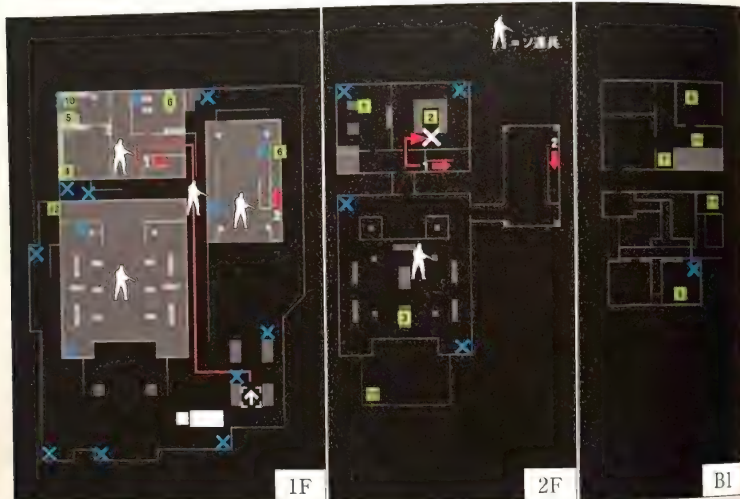
SUB MISSION

迎賓館

テリコ捕獲

迎賓館本館の北にある別館、ここに「MGA」に登場したテリコがいる。彼女がいるのは2Fの北東にある部屋で、ほかのステージでは施錠されている部屋だ。出現する期間が短いので、日数を無駄にしないようにしよう。

発生条件	迎賓館のレポート「不審人物目撃」出現後、昼間に迎賓館へ潜入する。※

潜入に適した兵士	
ソ連兵	

ITEM
1 スタングレネード 2 簡易救急キット 3 レーションS 4 サバイバルナイフ 5 弾薬(12ゲージ) 6 弾薬(.32ACP) 7 チャフグレネード 8 ダンボール 9 スモークグレネード 10 SAA※ 11 弾薬(.45LC)※ 12 弾薬(9mm麻酔弾) 13 弾薬(7.62×54R)

※1回しか入手できない

POINT A 厳しい出現条件を満たせ

テリコを発見したというレポートを出すためには、迎賓館で「政府高官目撃」をクリアしていなくてはならない。それも期間は、12月16日からの1週間のみと非常に短い。ゲーム1周目では、期限を過ぎてしまう可能性が高い条件なので、2周目から挑戦したほうが無難だろう。

彼女の場合、もし殺害してしまったりしても、期間内なら再び挑戦することが可能だ。

※市街地の「政府高官尋問」、病院の「パラメディック合流」、市街地の「シギント合流」を終了し、核発射サイロ地下に潜入している状態で、12月16日から1週間しか発生しない。なお、メモリースティックDuo内に「MGA」のセーブデータがある状態で2周目開始後でも仲間になるが、初期装備が異なる。

変電所
ヴィナス捕獲

「MGA2」に登場したヴィナスを捕獲することが目的だ。テリコ同様にキャプチャーをしなければ仲間に入らない。ヴィナスはキャリアを1つも持っていないが、全ての能力値がAと高い。即戦力として、役に立ってくれるだろう。

発生条件	変電所のレポート「不審人物目撃」を報告されたあと、変電所に潜入する。※

潜入に適した兵士	
ソ連兵	女性兵

ITEM　1 簡易救急キット　2 弾薬(9×19mm)　3 グレネード　4 レーションS　5 スタングレネード　6 M10※

※1回しか入手できない

POINT A テリコ以上に厳しい出現期限

ヴィナスはソコロフを仲間にするための、変電所でのミッションを終了していないと、レポートが出現しない。しかも、12月8日から1週間しか出現しないという、テリコ以上に条件を満たすのが難しい。彼女を仲間にしようと思うなら、余計なミッションは一切やらないで進むこと。

彼女は会うだけでは仲間にならず、無力化してからトラックまで運ぶ必要がある。

※核発射サイロ地下に潜入している状態で、12月8日から1週間しか発生しない。
なお、メモリースティックDuo™に「MGA2」のセーブデータがある状態で2周目開始後でも仲間になるが、初期装備が異なる。

通信基地—病院

パラメディック合流

パラメディックを仲間に加えるには、まず衛星通信で合流を要請しなくてはならない。これを終えて条件を整えると、病院で合流することが可能だ。

【ミッションフローチャート】

1	通信基地	パラメディックに合流を要請する
2	病院	パラメディックと合流する

1 通信基地で通信周波数を聞き出す

ターゲットは通信設備の前。スタート位置は北西となる。建物の周りは多くの兵士に固められているので、北西の塹壕の地下通路から部屋に直接進入すれば安全。

発生条件	ストーリーミッション6（P.052）クリア後、駐留部隊警備基地のレポート「機密情報」出現までに、通信基地に潜入する。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	上級士官

通信基地

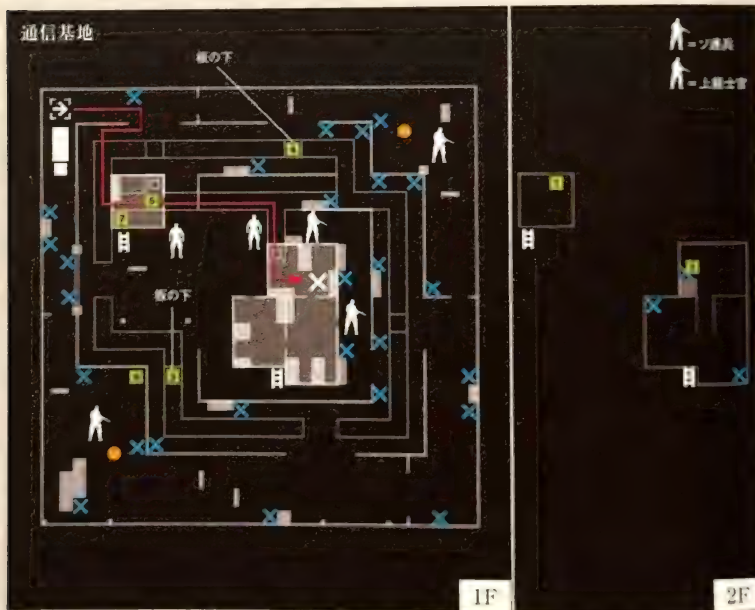
板の下

板の下

=ソ連兵

=上級士官

1F

2F

ITEM
スモークグレネード　チャフグレネード　弾薬(7.62×39mm)　弾薬(.45ACP)　弾薬(9mm麻酔弾)　レーションS　M1911A1※

※M1911A1入手済みの場合は弾薬(.45ACP)

2 パラメディックと合流する

通信基地で合流を要請した後に、病院の南東から侵入することになる。外壁の内側にソ連兵、医療関係の建物の中に女性研究員がいる。兵士も密集しているので、慎重に行動したい。

発生条件	パラメディックに合流要請を出し、病院のレポート「パラメディック目撃」出現後、病院に潜入する。※1

潜入に適した兵士	
女性研究員	ソ連兵

ITEM レーションS　レーションL　簡易救急キット　救急キット※2

※1 期限は核発射サイロ搬入口発見前まで。ただし、レポートは核弾頭貯蔵施設を発見するまでに手に入れていなければならない。
※2 救急キットはサブミッション「救急キット入手」時のみ出現

通信基地—市街地

シギント合流

シギントも合流要請後に合流という流れになる。彼は高技術スキルとキャリアを持っているので、大いに役立ってくれる。

【ミッションフローチャート】

1	通信基地	シギントに合流要請をする
2	市街地	シギントと合流する

1 シギントに合流要請をする

北西の位置からスタート。兵士は鉄条網の外よりも、通信施設付近を中心に巡回している。西側の入口にも上級士官が配置されており、警戒は厳重だ。

発生条件	ストーリーミッション18（P.088）が終了したあと、通信基地に潜入する。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	上級士官

通信基地

板の下

板の下

=ソ連兵

=上級士官

1F

2F

ITEM

1 スモークグレネード　2 チャフグレネード　3 弾薬（7.62×39mm）　4 弾薬（.45ACP）　5 弾薬（9mm麻酔弾）　6 レーションS　7 M1911A1 ※

※M1911A1入手済みの場合は弾薬（.45ACP）

2 シギントと合流する

コンテナによって死角が多く、各所にはソ連兵が配置されている。陸橋はコンテナで塞がれているが、エルードで渡ってしまえば、警備が薄いエリアを通ることができる。

発生条件	市街地のレポート「シギント目撃」出現後、市街地に潜入する。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	—

ITEM	
	弾薬(7.62×39mm)/TNT　弾薬(9mm麻酔弾)/スタングレネード　TNT/スモークグレネード 弾薬(9mm麻酔弾)

※ 昼に出現するアイテム/夜に出現するアイテム

港—変電所—核発射サイロ搬入口—工場

ソコロフ合流

ソコロフは技術スキルが高く、工学博士のキャリアを持っている、極めて優秀なキャラクターだ。技術レベルが低い部隊にはぜひ欲しい人材と言える。彼を仲間にするには4つのサブミッションをこなさなければならない。レポートで報告されないものもあるので、しっかりと条件を把握しておいてほしい。

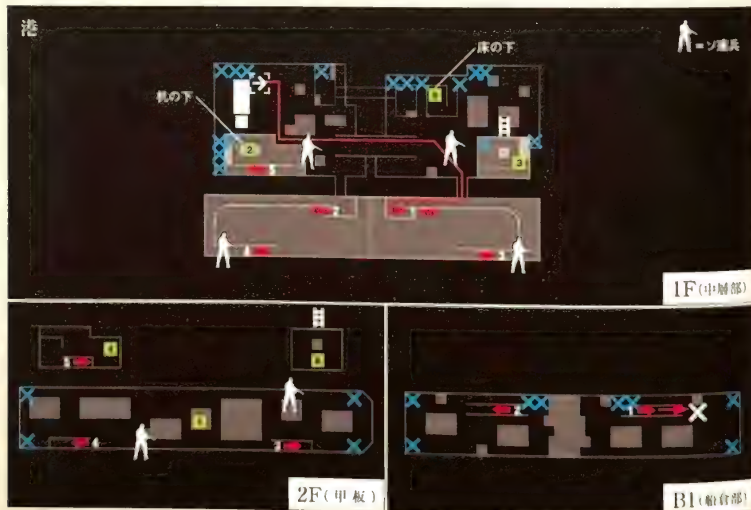
【ミッションフローチャート】

	場所	内容
1	港	サターンVの設計図奪取を依頼される
2	変電所	扉を開くための周波数を聞き出す
3	核発射サイロ搬入口	サターンVの設計図を入手する
4	工場	ソコロフに設計図を渡す

1 サターンVの設計図奪取を依頼される

港でのレポート「情報」発生後に港へ行く。船倉に行くと、ゴーストと名乗る男から通信を受ける。開始位置は北西だが、西側から船内に入ることができないので、東の入口から潜入しよう。

発生条件	港でのメタルギアのパーツに関するレポート「情報」※1出現後、港に潜入する。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	—

ITEM ダンボール　クレイモア　雑誌　TNT　グレネード　M63 ※2

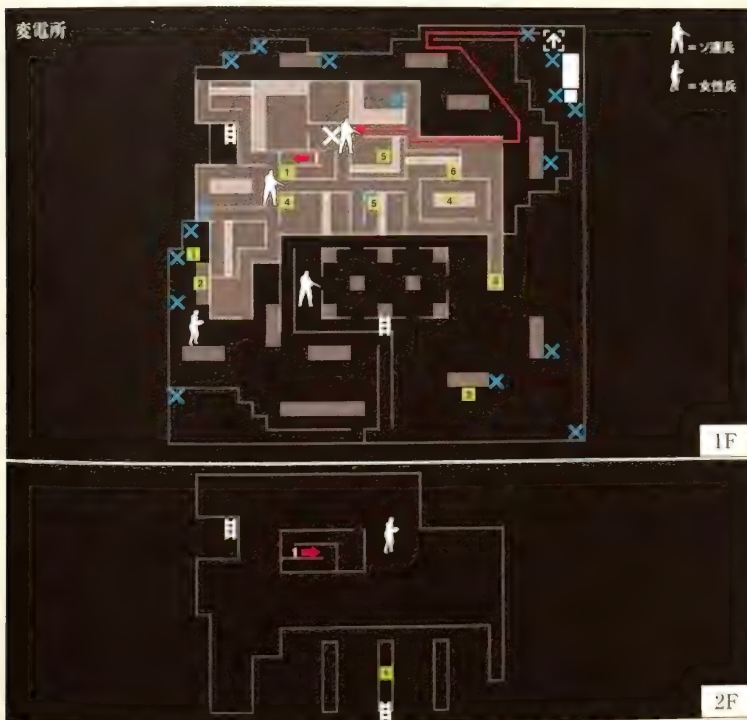
※1 スネークが救出されるまで発生しない　※2 1回しか入手できない。

2 扉を開くための周波数を聞き出す

ミッションの目的は、変電所施設内にいる特定のソ連兵を尋問して、周波数を聞き出すことだ。スタート位置は北東の隅。施設に施錠された扉はないので、どういったルートも可能だが、ターゲットとなる敵から近い東側の扉から侵入するとスタート位置からも近く、手間が少なくて済む。拘束したら、気絶させる前に尋問しよう。

通路は狭いので、ぶつかりながら追い越すか、逆方向に移動しているときに背後をとろう。

発生条件	港でゴーストからサターンVの設計図入手を依頼されたあと、変電所に潜入する。※

潜入に適した兵士	
ソ連兵	女性兵

変電所

= ソ連兵
= 女性兵

1F

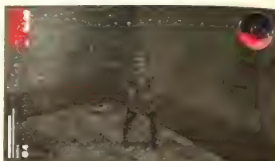
2F

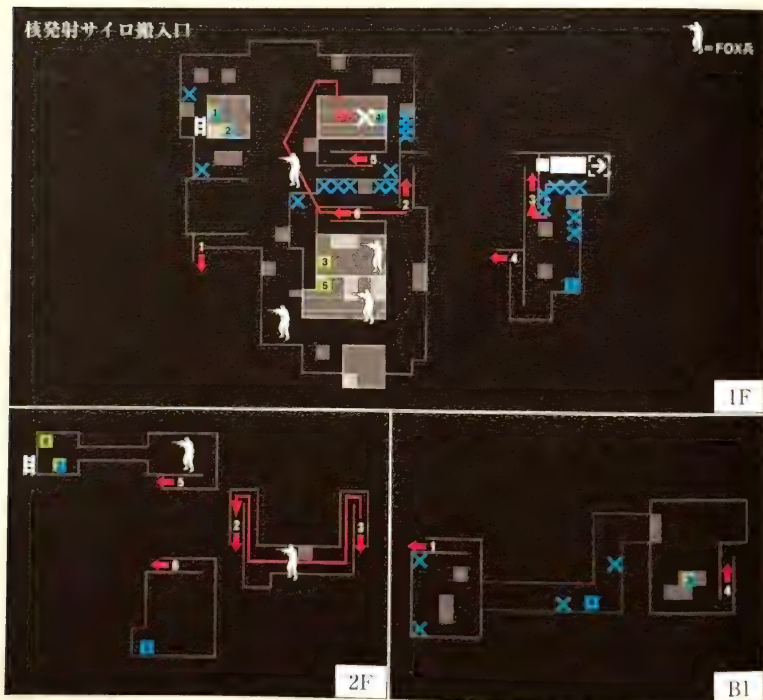
ITEM	1 簡易救急キット　2 弾薬(9mm麻酔弾)　3 グレネード　4 レーションS　5 弾薬(9×19mm)　6 スタングレネード

※核発射サイロ地下に潜入するまで、発生しない。

CHAPTER 3 SUB MISSION STRATEGY サブミッション攻略

3 サターンVの設計図を入手する

サターンVの設計図は、ステージ西側北のフリーミッションでは赤外線センサーが設置されている建物の中にある。このミッションでは扉がロックされているので、変電所で聞き出した周波数を使ってロックを解除し、内部に置いてある設計図を入手する。ただ設計図を取ることだけを考えるなら、ショートカットを使い最短コースを進んでもいい。

これが目当ての設計図。あとはゴースト（ソコロフ）のところに届けるだけだ

発生条件	変電所にいるソ連兵から周波数を聞き出したあと、核発射サイロ搬入口に潜入する。

潜入に適した兵士	
FOX兵	–

核発射サイロ搬入口

=FOX兵

1F

2F

B1

ITEM
チャフグレネード／弾薬(.45LC)　弾薬(9mm麻酔弾)／弾薬(85mm HE/HEAT)　クレイモア／弾薬(7.62×54R)　チャフグレネード／弾薬(12ゲージ)　スタングレネード／弾薬(9mm麻酔弾)　弾薬(7.62mm麻酔弾)　RPG-7　弾薬(9×19mm)

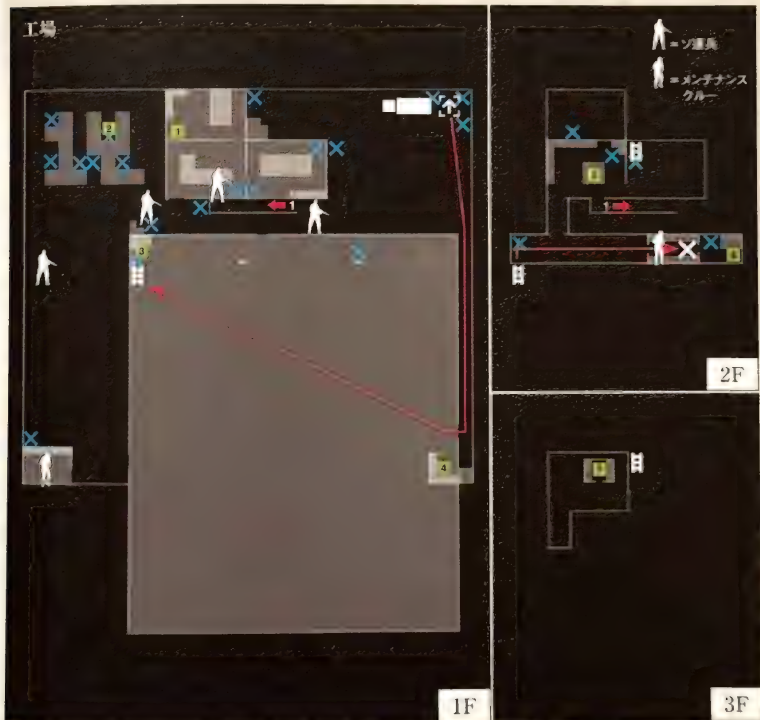
※昼に出現するアイテム／夜に出現するアイテム

4 ソコロフに設計図を渡す

ソコロフがいるのは、工場2Fの電算室。ステージに配置されているのは、ソ連兵とメンテナンスクルーの2種類の兵士。しかし、工場内を通るならソ連兵を気にする必要はない。あえて偽装するならメンテナンスクルーのほうがいいだろう。部屋の中にいるソコロフに近付くとミッション終了となり、彼が仲間になってくれる。

ゴーストと名乗り、スネークに情報を流していたソコロフ。今後は、部隊に参加する。

発生条件	サターンVの設計図を入手したあと、工場のレポート「目撃」出現後工場に潜入すると発生する。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	メンテナンスクルー

ITEM 1 簡易救急キット　2 弾薬(9×19mm)　3 暗視ゴーグル　4 レーションS　5 トコトコガーコ　6 ウージー　7 クレイモア

核発射サイロ搬入口―市街地―空港―東部渓谷―半島西部荒地

オセロット合流

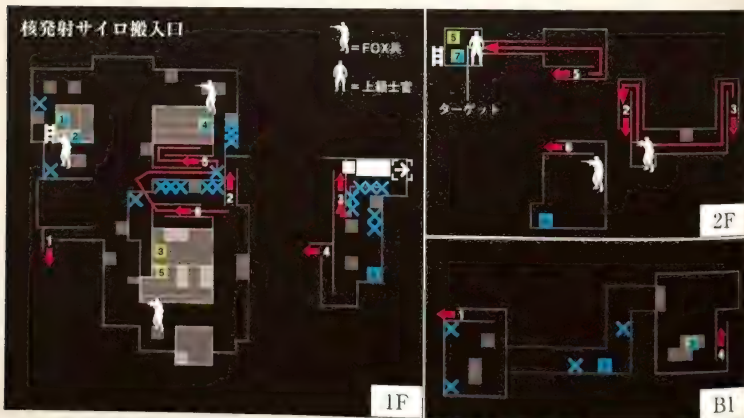
「MGS3」でスネークのライバルとして登場したオセロット。彼を仲間に加えるには、4つのステージでサブミッションをクリアしなくてはならない。なお、オセロットと通信を行い合流したあと、最後にひとつサブミッション（政府高官を救出）が発生するが、これはオセロットが仲間になる条件には含まれないので、クリアしなくてもいい。

【ミッションフローチャート】

	ステージ	内容
1	核発射サイロ搬入口	リボルバーを回している男の目撃情報を得る
2	市街地	内通者の情報を聞き出す
3	空港	オセロットとの通信周波数を聞き出す
4	東部渓谷	オセロットに合流を要請する
5	半島西部荒地	政府高官を救出 （オセロット合流には関係しない）

1 リボルバーを回している男の目撃情報を得る

ここでの目的は、上級士官を尋問することだ。上級士官は、ステージ北西にあるふたつの倉庫の屋上を結ぶ橋を巡回している。尋問すると、オセロットらしき人物の目撃情報を聞くことができる。

発生条件	核発射サイロ搬入口でサターンVの設計図を入手し、市街地でシギントを仲間にしたあと、核発射サイロ搬入口に潜入する。

潜入に適した兵士	
FOX兵	上級士官

ITEM

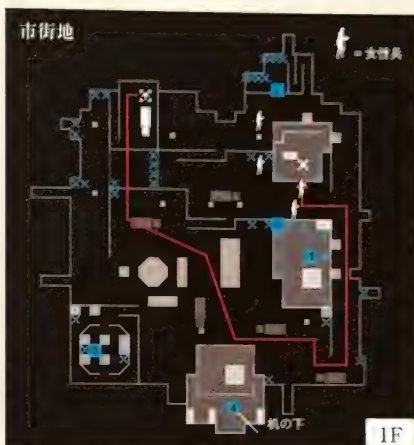
チャフグレネード／弾薬(.45LC)　弾薬(9mm麻酔弾)　弾薬(85mm HE/HEAT)
クレイモア／弾薬(7.62×54R)　チャフグレネード／弾薬(12ゲージ)
スタングレネード／弾薬(9mm麻酔弾)　弾薬(7.62mm麻酔弾)　RPG-7　弾薬(9×19mm)

※ 昼に出現するアイテム／夜に出現するアイテム

2 内通者の情報を聞き出す

政府高官は夜しか出現しないので、時間が合わないなら、ブリーフィングのWAITで調節しよう。護衛の女性兵は、政府高官のいる建物の周りに密集しているので、南方から回り込み、ノック音などで誘導して、各個撃破する。敵は女性兵のみなので、潜入ユニットに女性兵を入れると潜入しやすい。

発生条件	半島西部荒野の地図を入手し、市街地のレポート「政府高官目撃」出現後、市街地に潜入する。※

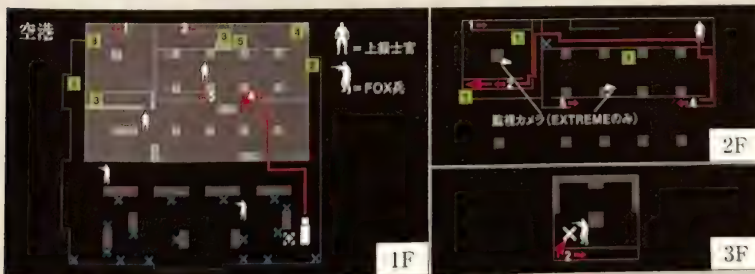
潜入に適した兵士	
女性兵	—

ITEM 1 TNT 2 スタングレネード 3 スモークグレネード 4 弾薬(9mm麻酔弾)

※ミッション発生は夜間のみ。

3 オセロットとの通信周波数を聞き出す

空港の管制塔にいるFOX兵から、通信周波数を聞き出すことが目的。CQCで尋問が可能な兵士なら、条件を達成するのはスネークでなくてもよい。ここには、上級士官とFOX兵がいるが、主に施設内に配置されているのは上級士官なので、上級士官で潜入するとスムーズに進められる。

発生条件	市街地で政府高官を尋問したあと、空港に潜入する。※1

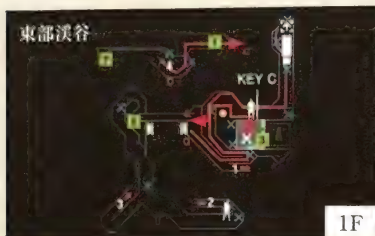
潜入に適した兵士	
FOX兵	上級士官

ITEM 1 レーションS 2 雑誌 3 簡易救急キット 4 弾薬(12ゲージ) 5 M870 ※2

※1 エヴァに合流要請を出すまで発生しない。※2 1回しか入手できない。

4 オセロットに合流を要請する

電波塔に隣接した建物で、オセロットと通信することが目標となる。建物の扉はロックされていて入ることができず、この扉を開くには、マップ北の洞窟にある「施錠の鍵」を先に入手しなければならない。鍵を入手したあと、建物の扉まで行けば自動的に使用され、中に入れる。

発生条件	空港のFOX兵から通信周波数を聞き出したあと、東部渓谷に潜入する。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	上級士官

ITEM
1 KEY C　2 スモークグレネード　3 弾薬(12ゲージ)　4 雑誌　5 弾薬(5.56×45mm)
6 グレネード　7 弾薬(7.62×54R)

※ゲームクリア後にクリアデータを保存し、次の周でセーブデータをロードすることで仲間になる。

5 政府高官を救出

洞窟内の牢屋には、以前市街地で尋問した政府高官が監禁されている。彼を捕獲するとミッションクリアとなる。配置される兵士はソ連兵だけなので、ソ連兵で偽装すれば、牢屋まで進むのは簡単だ。あとは、政府高官を無力化して運べばいい。引きずらずに、回収依頼で運搬しよう。

発生条件	半島西部荒地のレポート「政府高官目撃」を報告されたあと、半島西部荒地に潜入する。※1

潜入に適した兵士	
ソ連兵	

ITEM
1 クレイモア　2 スモークグレネード　3 レーションS　4 TNT　5 スタングレネード
6 チャフグレネード　7 雑誌　8 地雷探知器　9 SVD ※2　10 弾薬(7.62×39mm) ※2

※1 迎賓館で政府高官を尋問し、ライコフを仲間にしていないと発生しない。市街地で政府高官を殺害やキャプチャーしている場合も発生しない。
※2 1回しか入手できない。

迎賓館―駐留部隊警備基地―通信基地―空港―半島西部荒地
エヴァ合流

『MGS3』で登場したエヴァを仲間にするには、5つのサブミッションをクリアしなくてはならない。オセロットを仲間にするためのミッションもある程度進めないと発生しないものがあるので注意しよう。彼女は、工作員などのキャリアを持っており、優秀な諜報ユニットとして役に立ってくれるだろう。

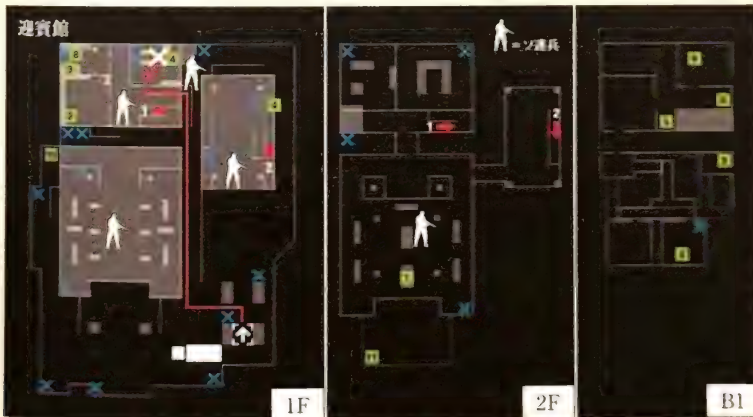
【ミッションフローチャート】

1	迎賓館	周波数の書かれた場所の情報を聞き出す
▼		
2	駐留部隊警備基地	衛星通信用の周波数を発見する
▼		
3	通信基地	エヴァと連絡を取る
▼		
4	空港	管制室を占拠する
▼		
5	半島西部荒地	エヴァと合流する

1 周波数の書かれた場所の情報を聞き出す

迎賓館にいる政府高官を尋問することが目的となる。政府高官は、別館の1Fに配置されている。情報は、1度尋問しただけでは得られない。放す必要はないので、必ず2回連続で尋問すること。

発生条件	迎賓館のレポート「政府高官目撃」を報告されたあと、迎賓館に潜入する。※1

潜入に適した兵士	
ソ連兵	—

ITEM

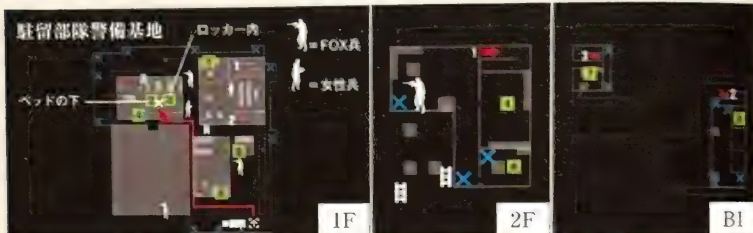
1 レーションS　2 サバイバルナイフ　3 弾薬(12ゲージ)　4 弾薬(.32ACP)　5 チャフグレネード　6 ダンボール　7 スモークグレネード　8 SAA ※2　9 弾薬(SAA) ※2　10 弾薬(9mm麻酔弾)　11 弾薬(7.62×54R)

※1 市街地での「政府高官尋問」と「シギント合流」、病院での「パラメディック合流」が終了してから、2〜10日後までしか発生しない
※2 1回しか入手できない。

2 衛星通信用の周波数を発見する

迎賓館の政府高官から得た情報を頼りに、駐留部隊警備基地で通信周波数を見つけることが目的。周波数は、北西の建物にある仮眠室のロッカー内に書かれている。建物の中は無人だが、外部の兵士には注意しよう。周波数を確認後、スタートメニューからミッションを中断すると終了だ。

発生条件	迎賓館で政府高官を尋問したあと、駐留部隊警備基地に潜入する。

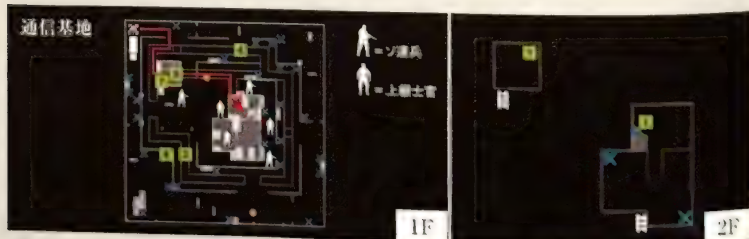
潜入に適した兵士	
女性兵	FOX兵

ITEM

1 AK-47　2 スタングレネード　3 簡易救急キット　4 レーションS　5 クレイモア　6 TNT
7 ボディアーマー　8 グレネード

3 エヴァと連絡を取る

通信基地の衛生通信機で、エヴァと通信を行う。通信機のある建物の周りは警備が厳重なので、正面から突破するのは難しい。安全に進みたいなら、地下通路を利用するといい。地下通路へは、北西の壍壕内から、イントルードで侵入できる。部屋の下に着いたら、△ボタンで入ろう。

発生条件	駐留部隊警備基地で通信周波数を読んだあと、通信基地に潜入する。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	上級士官

ITEM

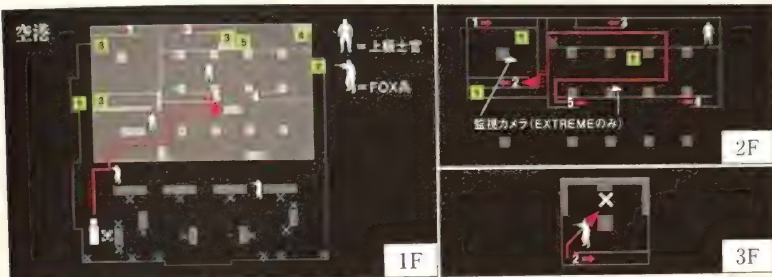
1 スモークグレネード　2 チャフグレネード　3 弾薬(7.62×39mm)　4 弾薬(.45ACP)
5 弾薬(9mm麻酔銃)　6 レーションS　7 M1911A1 ※

※M1911A1入手済みの場合は弾薬(.45ACP)。

4 管制室を占領する

合流要請を受け、輸送機でこの半島にやってくるエヴァを迎えるため、管制塔を占拠し、誘導するのが目的。ミッションはターゲットの位置まで移動すると終了となる。発生する期間が短い割りに、1週間ほど待つ必要があるので、日にちを間違えやすい。日数の経過には十分注意しよう。

発生条件	エヴァに合流要請を出して1週間経過し、さらにその後3日の間に、空港に潜入する。

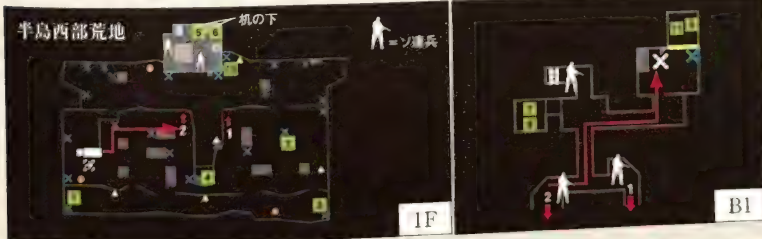
潜入に適した兵士	
FOX兵	上級士官

ITEM 1 レーションS 2 雑誌 3 簡易救急キット 4 弾薬(12ゲージ) 5 M870 ※

※1回しか入手できない。

5 エヴァと合流する

マップ北の建物の地下に作られた、牢屋内に捕まっているエヴァの救出が目的。牢屋まで潜入し、エヴァに接近すればミッション終了だ。配置されている兵士はソ連兵ばかりなので、ソ連兵で潜入するとよい。また、潜入ルートは建物から降りるより、入口の近い洞窟から進んだほうが早い。

発生条件	半島西部荒地のレポート「EVA目撃」出現後、半島西部荒野に潜入する。※1

潜入に適した兵士	
ソ連兵	—

ITEM 1 地雷探知器 2 スモークグレネード 3 グレネード 4 TNT 5 スタングレネード 6 弾薬(7.62×39mm) 7 チャフグレネード 8 弾薬(7.62×39mm) ※2 9 雑誌 10 クレイモア 11 SVD ※2

※1 直前のサブミッションフロー4(管制室を占拠する)で、エヴァの乗っていた輸送機が墜落したのを確認するまで発生しない

※2 1回しか入手できない。

留置所
スネークたちが捕らえられていた監獄

配置されている兵士はソ連兵だけなので、アイテムの回収で訪れる場合は、ソ連兵で向かえば安全に回ることができる。一方、兵士を捕虜にする場合は、トラックまで運ぼうとすると距離があって少々面倒なうえ、2階のテラス部分を巡回している兵士に発見される可能性もある。安全のため、回収は無線の回収依頼で行うようにしよう。

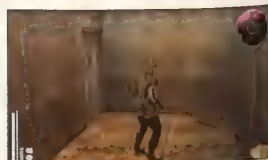
潜入に適した兵士	
ソ連兵	-

STAGE DATA

兵士数	6
増援兵士数	1
配置アイテム数	9
仲間集めオススメ度	★★☆☆☆
アイテム集めオススメ度	★★☆☆☆

ITEM
1 簡易救急キット　2 弾薬(7.62×39mm)　3 レーションS　4 サバイバルナイフ　5 グレネード
6 双眼鏡　7 弾薬(9mm麻酔弾)　8 雑誌

STAGE GUIDE 独房の中へはイントルードで入る

南東の建物の中には、独房が6つあり、このうち3部屋の扉は開けられない。Aの部屋にあるサバイバルナイフを入手する場合は、隣部屋のベッド下にあるダクトからイントルードで回り込もう。またBのゲートは、ホフクで下を通ることになる。ゲートに張り付いてノック音を出すと、敵は南に迂回するので、その間に通過しよう。

建物にはサバイバルナイフが置いてある。入手できるのは1回のみだ。

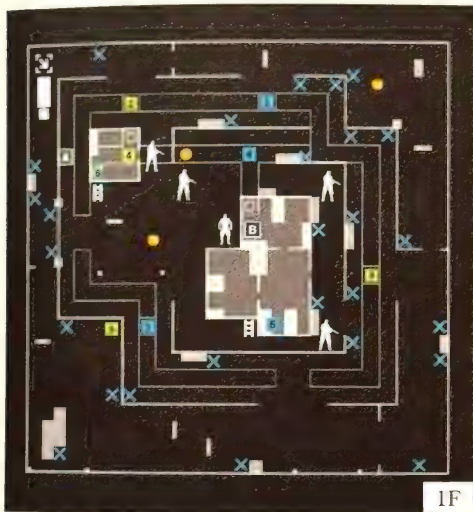
通信基地

外部との連絡が取れる唯一の施設

配置されている敵はマップの中央に集中しているため、無力化して移動させるのは一苦労だ。とくに上級士官は、警戒フェイズにならない限り壁を背にしたままほとんど動かないため、孤立させるのが難しい。また、配置されているアイテムも少ないので、仲間集めやアイテム回収には、あまりおすすめできない。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	上級士官

STAGE DATA

兵士数	5
増援兵士数	1
配置アイテム数	6
仲間集め オススメ度	★☆☆☆☆
アイテム集め オススメ度	★☆☆☆☆

ITEM
1 チャフグレネード／スモークグレネード　2 弾薬(7.62×39mm)　3 弾薬(.45ACP)　4 弾薬(9mm麻酔弾)
5 レーションS　6 M1911A1※1

STAGE GUIDE

建物に誘導して無力化する

北西の物置小屋のアイテムを狙う場合、ソ連兵と上級士官の視界があるので、Aの位置にある塹壕内から、地下通路を使って中に入ろう。敵の捕獲が目的なら、外周を回って東側から中央の建物に侵入。通信機のある部屋の西側の壁をノックして、上級士官を誘導して無力化するといい。あとは、ソ連兵に変わると行動が楽になる。

建物の東側にはソ連兵が配置されているので、進入するのはMk22で眠らせてからにしよう。

※■昼に出現するアイテム／夜に出現するアイテム　※1 M1911A1入手済みの場合は弾薬（.45ACP）

駐留部隊哨戒基地
西部勢力圏を警戒する前線基地

建物の外部に配置された兵士はそれぞれ決まった範囲を巡回しているが、マップ内は多数配置されているコンテナによって死角が多く、行動自体は比較的しやすい。ただし、敵が近くにいる場合は音に配慮し、ストーキングで移動するようにしよう。逆に音を利用して、ノック音で誘導するといったテクニックも有効だ。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	―

STAGE DATA

兵士数	5
増援兵士数	2
配置アイテム数	5
仲間集め オススメ度	★★★★★
アイテム集め オススメ度	★★★★★

ITEM				
	1 レーションS	2 簡易救急キット	3 グレネード	4 M16A1※

STAGE GUIDE 無力化は武器庫周辺で行う

兵士たちの配置は、マップの南側に偏っている。仲間集めは、Aのように武器庫付近へ仲間を隠れさせ、回収依頼でトラックに送ったほうが効率的だ。ただ、敵の増援は、武器庫の南にある入口からやってくるので、危険フェイズになったら注意しよう。さらに、Bなどで回復アイテムの補充もできるので、忘れずに確保したい。

危険フェイズになったらコンテナを利用し、視線を遮るように行動しよう。

※M16A1入手済みの場合、一定時間経過後出現

資材集積所

反乱軍の物資が保管されている基地

配置されている兵士の数が多く回収もしやすい、仲間集めにおすすめのマップ。倉庫の前は視界が開けているので攻撃がしやすいのも利点だ。ただし、発見されれば多数の敵に囲まれる危険がある。危険フェイズになった場合は、倉庫の奥に駆け込むよりも、警備小屋から地下に降りたほうが、安全にやり過ごすことができる。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	上級士官

STAGE DATA

兵士数	5
特殊兵士数	1
配置アイテム数	7
仲間集めオススメ度	★★★☆☆
アイテム集めオススメ度	★★★☆☆

ITEM				
1 弾薬(85mm HE/HEAT)	2 弾薬(7.62×39mm)	3 TNT	4 雑誌	
5 弾薬(.32ACP)	6 レーションS	7 スコーピオン※1	8 弾薬(7.62mm麻酔弾)	9 スタングレネード

STAGE GUIDE 回収は2Fの敵を無力化してから

大小倉庫の入口にいるAのソ連兵は、周囲にスペースがあるので狙撃しやすい。倒したら、2Fの上級士官の索敵範囲に入ってわざと気付かせ、降りてきたところを無力化してまとめて回収すると効率的だ。また、大倉庫1FにあるB鍵のかかったBの部屋に、昼は雑誌が置かれている。南にある壁をTNTなどで破壊して確保しよう。

ダメージや弾薬を気にしないなら危険フェイズで全員眠らせ、一気に回収してもいい。

※ 昼に出現するアイテム／夜に出現するアイテム
※1 スコーピオン入手済の場合は の位置に弾薬(.32ACP)が発生。スコーピオンが無い場合は手前の木箱がなくなる。

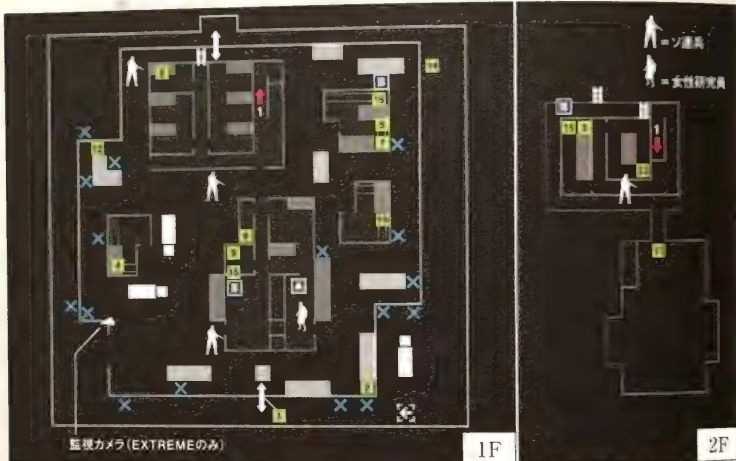
病院

半島西部にある唯一の医療施設

このミッションには、医療施設ゆえか中央の建物に女性研究員が残っている。彼女たちは、仲間にしたときに高い医療スキルを持っている可能性があり、医療技術を補強したいときに重宝する。また、マップ内には回復アイテムが多数配置されているので、レーションや簡易救急キットなどがほしいときに訪れるといいだろう。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	女性研究員

STAGE DATA

兵士数	5
増援兵士数	2
配置アイテム数	6～9
仲間集め オススメ度	★★★★☆
アイテム集め オススメ度	★★★★☆

ITEM

パターンA※1		パターンB		パターンC	
1 レーションS	4 簡易救急キット	1 レーションS	9 レーションL	1 レーションS	12 レーションS
2 レーションS	5 簡易救急キット	7 レーションL	10 簡易救急キット	4 簡易救急キット	13 簡易救急キット
3 弾薬(9㎜麻酔弾)	6 レーションL	8 レーションL	11 簡易救急キット	11 簡易救急キット	14 弾薬(9㎜麻酔弾)

15 救急キット※2

※1 A～Cの3つのパターンのうちから、ランダムで決定される。
※2 サブミッションで「救急キット回収」クリア後、一定日数経過すれば、フリーミッションでも再配置される。

STAGE GUIDE 女性研究員は背後から締め落とせ

Aの女性研究員は、こちらを発見した場合、建物の外へ逃げてしまう。外にはソ連兵がいるので、気付かれずに無力化したいところだ。建物の中で立ち止まっているタイミングを狙い、背後からCQCで締め落とそう。ライフの回復量が多い救急キットがあるのも、このマップの特徴だ。ボス戦などのために確保しておこう。

イントルードでこのように潜み、敵がやってきたところをMk22で眠らせるというのも手だ

研究所

絶対兵士の調整槽が置かれた施設

このステージに配置されている研究員は、仲間にしたときに優秀な技術・医療スキルを持っている可能性が高い。技術レベルを上昇させたい場合は、捕獲して仲間に加えておこう。なお、中央の建物には絶対兵士の調整装置が設置されており、TNTで爆破したとしても、陽動作戦のときのような特殊な効果はない。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	研究員

STAGE DATA

項目	値
兵士数	6
増援兵士数	2
配置アイテム数	9
仲間集めオススメ度	★★★★☆
アイテム集めオススメ度	★★★☆☆

ITEM
1 レーションS　2 弾薬(9mm麻酔弾)　3 盾　4 弾薬(12ゲージ)　5 簡易救急キット
6 チャフグレネード　7 TNT　8 ベンダゼミン※

STAGE GUIDE 建物の南で研究員を捕獲

調整装置の置かれている建物の南には、東西に移動する研究員がいる。下手に近付かずに、Aの位置からMk22で眠らせて、安全を確保しておこう。また、Bにある変電室には、稀少なシールドが置いてある。建物の奥まで回り込んで、最奥にある配電盤の下にイントルードしたところにあるので、忘れずに手に入れておこう。

トラックまで運ぶときは、先に建物と倉庫の間を巡回している兵士を無力化しておくこと。

※ベンダゼミン入手サブミッションのみ

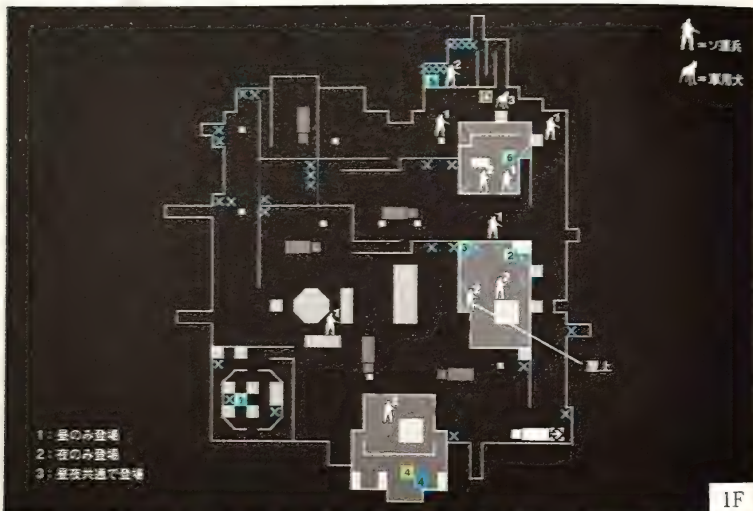
市街地

反乱部隊に占拠された市街

マップ南西の広場は遮蔽物がないため見通しがいい。そのため、マップ中央の2層目にいる兵士に気付かれることがあるので、先に無力化しておきたい。また、2層目で行動する場合、建物のテラスから警戒している兵士が邪魔になる。スタート位置の北にある坂を登ったあたりからでも目視できるので、狙撃しておこう。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	―

STAGE DATA

兵士数	5
増援兵士数	2
配置アイテム数	5～6
仲間集め オススメ度	★★★☆☆
アイテム集め オススメ度	★★☆☆☆

ITEM

弾薬(7.62×39mm)／スモークグレネード　TNT　弾薬(9mm麻酔弾)　スタングレネード
弾薬(9mm麻酔弾)　弾薬(9mm麻酔弾)　弾薬(7.62×39mm)／TNT　地図※1

STAGE GUIDE 北に配置された軍用犬への対処

ソ連兵の兵士にメンバーチェンジすれば、ほとんどの場所を安全に移動できる。ただ、Aのマップ北の3層目には軍用犬が配置されて、正体を見破られてしまう。索敵範囲外から近くの兵士2人を狙撃してから、軍用犬を無力化して対処しよう。マップに配置されている兵士の1人は、1度だけMk22を入手できるのでぜひ回収したい。

軍用犬に見つかると危険フェイズにはならないが、とにかくしつこく追跡されることになる。

※ 昼に出現するアイテム／夜に出現するアイテム　※1 1回しか入手できない

鉄橋

半島の東西を繋ぐ唯一の連絡路

2人しか配置されていない北側に比べて、南側には4人の兵士が配置されており、警戒は厳重だ。ただし、検問所付近はその作りから北からの突破が難しくなっている。ソ連兵のほかに上級士官もいるので、同種兵での偽装を利用しても見つからずに突破するのは厳しい。なるべくなら、スタート位置が南になるよう調節しておきたいところだ。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	上級士官

STAGE DATA

兵士数	6
増援兵士数	2
配置アイテム数	5
仲間集め オススメ度	★★☆☆☆
アイテム集め オススメ度	★★☆☆☆

ITEM　1 レーションS　2 チャフグレネード　3 弾薬(12ゲージ)　4 M37

STAGE GUIDE 検問所の上級士官から仕留める

検問を警戒しているのは、ソ連兵と上級士官の2人だ。先に、建物の中にいる上級士官をAの位置から無力化してから、外を巡回しているソ連兵を倒すようにしよう。南西にある建物には、ソ連兵と上級士官が配置されている。Bの部屋にいることが多いソ連兵は、同種の兵士にチェンジしてかわし、上級士官はMk22で眠らせよう。

南東からのスタートなら、検問所の建物の入口はすぐ近く。障害になるものはない。

港

巨大な貨物船が停泊する埠頭

ステージ内は、あちこちに置かれたコンテナによって迷路のようになっている。一方で、コンテナは遮蔽物になるので、危険フェイズになっても敵の追撃をかわしやすい。船内の中層にある通路ではエルードが可能で、下層にショートカットすることもできる。ただし、ダメージを受けてしまう場所もあるので、ライフが少ないときには禁物だ。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	FOX兵

STAGE DATA

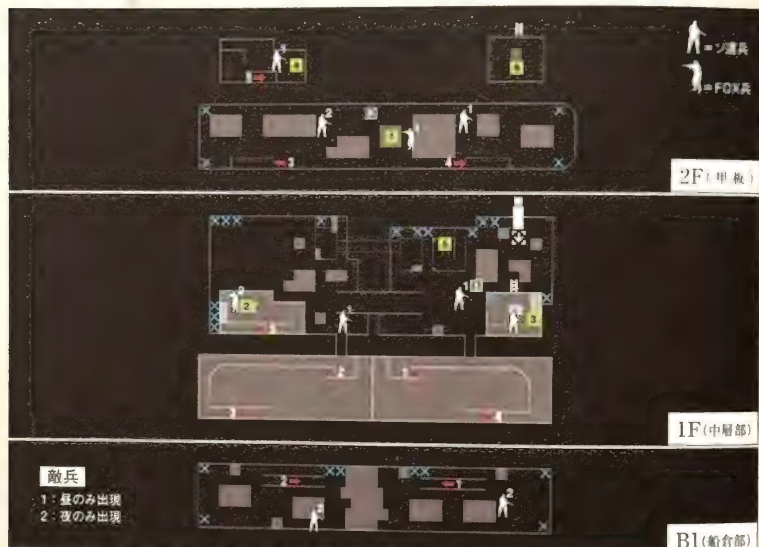
兵士数	5
増援兵士数	0
配置アイテム数	6
仲間集めオススメ度	★★☆☆☆
アイテム集めオススメ度	★★☆☆☆

=ソ連兵
=FOX兵

2F（甲板）

1F（中層部）

B1（船倉部）

敵兵
1：昼のみ出現
2：夜のみ出現

ITEM　1 ダンボール　2 クレイモア　3 雑誌　4 TNT　5 グレネード　6 M63※

STAGE GUIDE

敵を無線で誘導して捕獲

メンバーチェンジできる場所は、マップの外周に集中している。回収依頼は使いにくいので、北東の敵を尋問して聞き出した周波数（パターンはランダム）を使用し、北東にあるトラックの近くまで敵を引きつけてから、無力化して捕獲していきたい。甲板にいる敵については、無線の回収依頼を利用して運ぼう。

2人を捕獲したら倉庫の屋上に上がり、西に見える兵士を狙撃しておくといい。

※1回しか入手できない

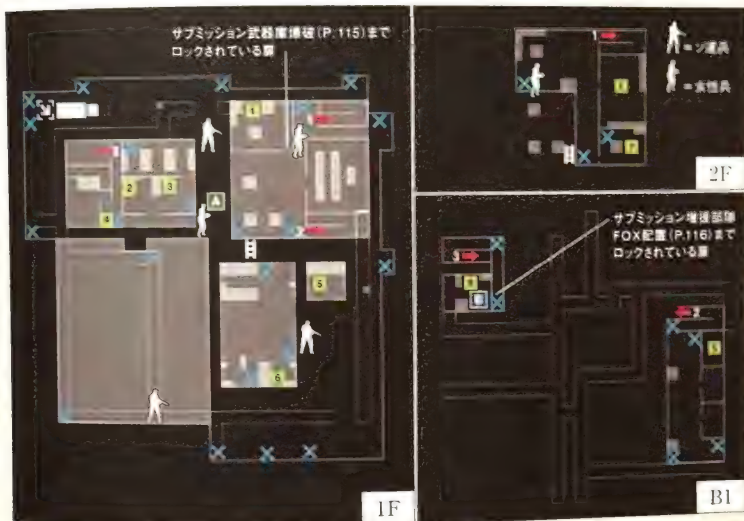
駐留部隊警備基地

東部の警備を担う反乱部隊の基地

基地の各所には、さまざまなアイテムが設置されている。特にTNTやクレイモアといったトラップや、スタングレネードを補充したい場合におすすめだ。敵の拠点だけあって警備に当たっている兵士は多いが、それ以上に基地は広く、すべてをカバーすることはできていない。隙を突くことは十分に可能なはずだ。

潜入に適した兵士	
女性兵	ソ連兵

STAGE DATA

兵士数	6
増援兵士数	2
配置アイテム数	10
仲間集めオススメ度	★★★★☆
アイテム集めオススメ度	★★★★★

ITEM

1 AK-47　2 スタングレネード　3 簡易救急キット　4 レーションS　5 グレネード　6 クレイモア　7 TNT　8 ボディアーマー

STAGE GUIDE レーダーで視界外の警戒を行う

外の兵士は、建物同士の間にあるAのような細長いスペースを巡回しており、遠くからでも射撃することが容易だ。ただ、巡回範囲が広いため、位置の把握は難しい。角を曲がるときは、サラウンドインジケーターを確認しよう。北西の建物にあるBの地下室には、ダメージ軽減効果を持つボディアーマーがある。ロック解除後に入手しよう。

発見された場合、通路では遠距離から攻撃されてしまう。イントルードできる場所まで逃げよう。

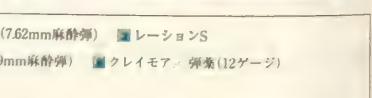
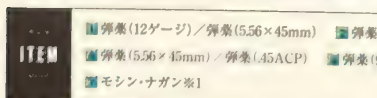
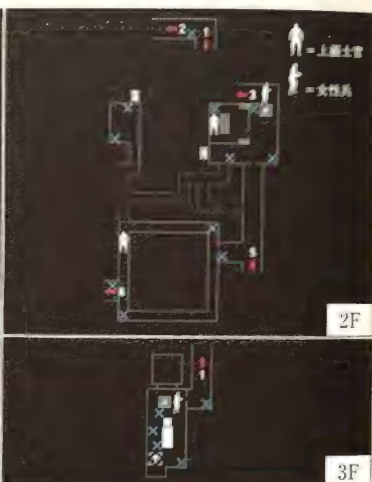
核弾頭貯蔵施設

警戒厳重な核弾頭の保管施設

施設内は大きく4つのブロックに分かれている。特に1Fには赤外線センサーが設置されているので、不用意に進むと敵に発見されていなくても危険フェイズになってしまうので注意しよう。配置されている兵士は、上級士官と女性兵が半々といったところ。トラックまでの距離が遠いので、捕獲する場合は無線の回収依頼を利用しよう

潜入に適した兵士	
女性兵	上級士官

STAGE DATA

兵士数	6
増援兵士数	1
配置アイテム数	8
仲間集めオススメ度	★★★☆☆
アイテム集めオススメ度	★★★☆☆

ITEM

弾薬(12ゲージ)／弾薬(5.56×45mm)　弾薬(7.62mm麻酔弾)　レーションS
弾薬(5.56×45mm)／弾薬(.45ACP)　弾薬(9mm麻酔弾)　クレイモア／弾薬(12ゲージ)
モシン・ナガン※1

STAGE GUIDE 通路の女性兵を排除してから先へ進む

3FからF2に繋がるAの通路には、女性兵が配置されている。スタート時点では3F付近にいるので、出会い頭に発見されないよう、すぐに無力化したい。1F各所にあるBの赤外線センサーは、引っかかると危険フェイズになってしまう。赤外線ゴーグルを装備すると、センサーの効果範囲を見わけられるので、出撃前に持っていくといい。

危険フェイズになることを気にしないなら、ここで敵を無力化し、捕獲していってもいい。

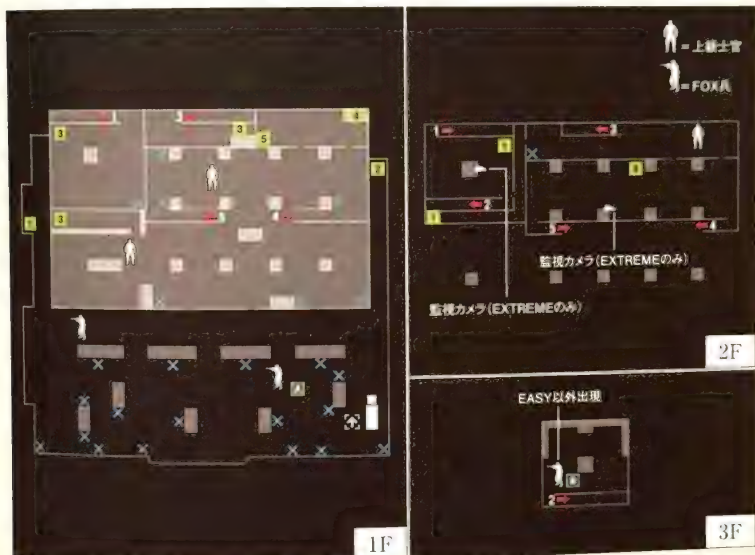
※ 昼に出現するアイテム　夜に出現するアイテム　※1 モシン・ナガン入手済みの場合は弾薬(9mm麻酔弾)

空港
外部と半島を繋ぐ空の玄関口

簡易救急キットやレーションといった回復アイテムが多く配置されており、短い日数でこれらを集めるには最適のステージと言える。施設の広さに比べて警備に当たっている兵士の数は多くないが、見通しのいい場所が多い。ターミナルを移動する際は、同じ階だけではなく、上階からの視線も気にしながら行動するようにしよう。

潜入に適した兵士	
FOX兵	上級士官

STAGE DATA

兵士数	6
増援兵士数	2
配置アイテム数	9
仲間集め オススメ度	★★★☆☆
アイテム集め オススメ度	★★★★☆

ITEM　1 レーションS　2 雑誌　3 簡易救急キット　4 弾薬(12ゲージ)　5 M870※

STAGE GUIDE 潜入には上級士官を起用しよう

施設内には、FOX兵と上級士官がいる。アイテム回収が目的なら、上級士官の偽装がおすすめだ。Aの空港内では、管制塔を除くとFOX兵は外にしかいないので、ほとんど危険はない。EASY以外は3FのBの管制塔にFOX兵が配置され、EXTREMEでは空港2Fに2台の監視カメラが設置される。難易度ごとの変化に注意しよう。

最初にFOX兵で行動し、施設の外にいるFOX兵を捕らえてしまえば、より安全に行動できる。

※1回しか入手できない

核発射サイロ搬入口
核ミサイル発射施設への進入路

施設にある通路は狭く、狙撃しにくい位置に兵士が配置されているため、強行突破を行うのは難しい。配置されている兵士はほとんどがFOX兵なので、FOX兵で潜入するとある程度安全を確保できる。ただし、北西のRPG-7が配置されているあたりには上級士官がいるので、無力化するまでは近くや下などを通らないように。

潜入に適した兵士	
FOX兵	上級士官

STAGE DATA

兵士数	6
増援兵士数	1
配置アイテム数	8
仲間集め オススメ度	★★★☆☆
アイテム集め オススメ度	★★★☆☆

ITEM

1 チャフグレネード／弾薬(.45LC)　2 弾薬(9mm麻酔弾)／弾薬(85mm HE/HEAT)
3 クレイモア／弾薬(7.62×54R)　4 チャフグレネード／弾薬(12ゲージ)
5 スタングレネード／弾薬(9mm麻酔弾)　6 弾薬(7.62mm麻酔弾)　7 RPG-7　8 弾薬(9×19mm)

STAGE GUIDE 屋上で敵の動きを把握する

1Fの南西には、狭い道に2人のFOX兵が配置されている。敵同士の距離が近く、正面から突破するは難しいので、まず北の建物の屋上に上ろう。Aの南西の縁からなら、2人とも射線を確保できる。また、FOX兵たちは、RPG-7やM870などの強力な武器を扱うので、多数を相手取るのは得策ではない。発見されたら、Bの地下通路へ避難しよう。

まずは南側の敵を、西を巡回している敵から見えないコンテナの裏で眠らせよう

※ 昼に出現するアイテム／夜に出現するアイテム

迎賓館

賓客を迎えるための豪華な館

中心となるのは、地上2F、地下1F建ての大きな迎賓館本館。本館内部は、視界のよい広間になっており、2名の兵士が巡回している。本館からも繋がっている別館には部屋数が多く、配置されているアイテムが多い。マップ内には全部で6人のソ連兵が配置されているが、個別に警備に当たっているだけで、ソ連兵で潜入すれば一層楽だ。

潜入に適した兵士
ソ連兵

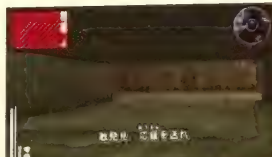
STAGE DATA

兵士数	6
増援兵士数	2
配置アイテム数	15
仲間集めオススメ度	★★★☆☆
アイテム集めオススメ度	★★★★☆

ITEM

1 レーションS　2 サバイバルナイフ　3 弾薬(12ゲージ)　4 弾薬(.32ACP)　5 チャフグレネード　6 ダンボール　7 スモークグレネード　8 スタングレネード　9 簡易救急キット　10 SAA※　11 弾薬(.45LC)※　12 弾薬(9mm麻酔弾)　13 弾薬(7.62×54R)

STAGE GUIDE 地下通路の繋がりを把握しよう

本館にある倉庫と地下室へは、イントルードで入れるAの地下通路で行き来できる。また、別館の地下にも地下通路があり、こちらは建物の南と東、そして別館北西1Fの部屋にあるハッチから入ることが可能だ。繋がりを覚え、敵を欺こう。もし危険フェイズになったら、Bの別館の奥に立てこもり、正面だけから敵が来る状況を作るといい。

危険フェイズになった場合は、地下通路で待機していれば、安全に時間を過ごせる。

※SAA／弾薬（.45LC）は1回しか入手できない

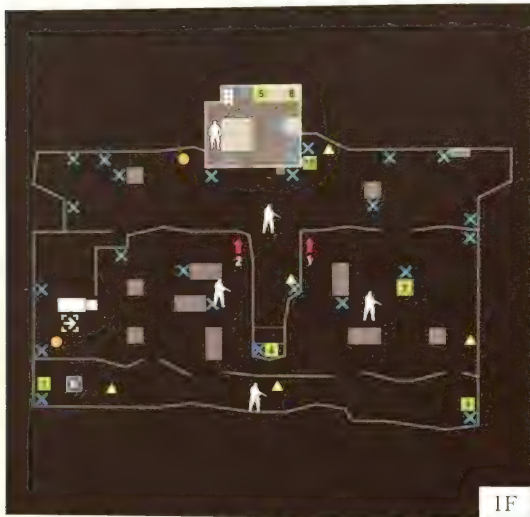
半島西部荒地

反乱部隊が訓練を行う荒野の要塞跡

マップ中央の建物と、地下の洞窟入口を守るように兵士が固まって配置されている。そのため、兵士を無力化してもほかの兵士に発見される可能性が高いので、洞窟の中や視線の届かない位置まで誘導してから倒すといい。建物の中にいる上級士官を除けば、通常の警備に当たっているのはソ連兵だが、増援としてFOX兵がやってくる。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	上級士官

STAGE DATA

兵士数	6
増援兵士数	1
配置アイテム数	11
仲間集め オススメ度	★★★☆☆
アイテム集め オススメ度	★★★☆☆

ITEM	
	1 地雷探知器　2 スモークグレネード　3 グレネード　4 TNT　5 スタングレネード
	6 チャフグレネード　7 SVD※　8 弾薬(7.62×39mm)※　9 雑誌　10 クレイモア

STAGE GUIDE 巧妙に仕掛けられている地雷に注意

敵の無力化は、洞窟内にあるAのT字路あたりで行うといい。メンバーチェンジできる場所が近くにあるので、回収もやりやすい。マップの特徴としては、Bのように地雷(△)が5ヵ所埋められている点が挙げられる。地雷は視認できず、ホフクでも解除できないので、近寄らないようにしよう。地雷探知器を装備して位置を探るのもいい。

地雷は視認も解除もできないが、近くを通っても踏まない限り爆発しない。

※入手後は出現しない

工場

メタルギアが組み立てられた工場

ステージの中で大きな割合を占める工場だが、その大きさに反して内部はほとんどなにもない空間となっている。アイテムや巡回している兵士も、北側の建物に集中しており、ほかの警備は比較的手薄だ。また、巡回するソ連兵とは別にメンテナンスクルーが、メタルギアがなくなったあとも各建物で作業を行っている。

潜入に適した兵士	
ソ連兵	メンテナンスクルー

STAGE DATA

兵士数	6
増援兵士数	1
配置アイテム数	6
仲間集め オススメ度	★★★★☆
アイテム集め オススメ度	★★★☆☆

ITEM
1 簡易救急キット　2 弾薬(9×19mm)　3 暗視ゴーグル　4 レーションS　5 トコトコガーコ
6 ウージー　7 クレイモア

STAGE GUIDE メンテナンスクルーを捕獲する

マップに配置されたメンテナンスクルーは、全般的に高い技術スキルを所有している。彼らがいるのは、Aの南西の建物内と、工場2Fの2ヵ所で、どちらも工場内を移動すれば安全に接近できるはずだ。また、Bを始めとする兵士は、ショットガンやPRG-7などの重装備で身を固めている。見つかったら逃げつつ、捕獲のチャンスを狙おう。

工場内のメンテナンスクルーは、北の建物との間を駆け足で往復している。

東部渓谷

高低差の激しい入り組んだ渓谷

ステージ自体はさほど広くないもののの、曲がりくねった崖によって直線的に進めないため、探索には時間がかかる。配置されている兵士は4名と少ないが、道を踏み外して崖に落ちれば即死なので、仲間集めを行うにはリスクが高い。それでもあえて戦うなら、柵があって崖に落ちにくいスタート地点付近に誘導するのがいいだろう。

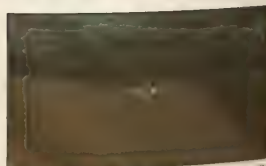
潜入に適した兵士	
ソ連兵	上級士官

STAGE DATA

兵士数	4
増援兵士数	1
配置アイテム数	5
仲間集めオススメ度	★☆☆☆☆
アイテム集めオススメ度	★☆☆☆☆

ITEM
1 雑誌　2 弾薬（12ゲージ）／グレネード　3 弾薬（7.62×54R）／弾薬（5.56×45mm）
4 グレネード／弾薬（7.62×54R）　5 スモークグレネード

STAGE GUIDE 崖から落ちにくい場所で戦う

谷に落ちると、キャラクターは即死してしまう。敵との戦闘で落とされないように、注意が必要だ。また、敵を捕獲する場合は、谷へ落としてしまわないよう、電波塔近くや洞窟内に誘導して戦うといい。なお、このマップのアイテムの配置と種類は、昼と夜で変化する。必要なアイテムがある場合は、時間を調節して入るようにしよう。

敵に囲まれるとローリングで突破したくなるが、落下の恐れがあるので控えたほうがいい。

※ 昼に出現するアイテム／夜に出現するアイテム

インフィニティミッション INFINITY MISSION

『MPO+』での中心的なゲームモードとなるのが、このインフィニティミッションだ。ランダムで変化する連続したステージを進んでいく、やり込み度の高い内容で、何度でもくり返し楽しめる上、対戦用の兵士を集めるのにも重宝するものとなっている。

モード概要 OUTLINE OF MODE

インフィニティミッションには、前作『MPO』には無かった独特のシステムや特徴が多い。まずはそれらを理解することが、ミッション完遂への第一歩となる。以下の解説を参考に、しっかりと把握してほしい。

アイテムを現地調達しつつ遂行する連続ミッション

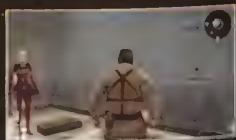
インフィニティミッションには、武器・アイテム類を最初から装備して臨むことができない。潜入ユニットが何も持っていない状態でプレイを開始し、武器やアイテムはミッション内で入手したものを使っていくしかないのだ。ミッションで手に入れ、トラックにストックしたものについては、簡易ブリーフィング時に兵士に持たせて出撃することが可能だ。

『MPO』から引継いだ仲間がいない場合、まずは兵士を集めていこう。

編成で組み込める人員も現地調達したキャラクターだけ

簡易ブリーフィング時に新しく部隊に組み込むことができる仲間も、ミッション中に捕獲したキャラクターだけとなる。たとえ『MPO』から引継いだ仲間のデータがあっても、ミッション中の交代要員は、すべて現地調達しなければならないのだ。

Infinite Interest　MPOユニークキャラクターが敵の捕虜に!?

『MPO』のユニークキャラクターが死亡した場合などでも、ミッション中に敵の捕虜として再び登場し、仲間に復帰する場合がある。これは、メモリースティック内に『MPO』のユニークキャラクターのデータがある場合、それらのキャラクターの中で、その時プレイしているデータに存在しない者を一定確率で登場させるシステムがあるためだ。ミッションをスムーズに進めるためにも、仲間に復帰させていこう。

捕虜になっているキャラクターは、部屋の隅などにぼーっとただ立っている。

ステージを移動し、最終到達目標を目指す

インフィニティミッションは、複数のステージ間を移動していき、最後のステージで発生する「ラストミッション」を達成することでクリアとなる。また、ステージ間は相互に行き来ができ、前のステージへ後退することも可能だ。一定のステージを進んだ後で、最初のステージのスタート地点まで後退すれば、ミッションを切り上げて「撤収」することもできる。

機密文書を手に入れれば、次のステージへ進む移動ポイントがマップに表示される。

■ ステージを移動してもフェイズは引継がれる

注意が必要なのは、ステージ間を移動してもフェイズが変化しないという点だ。危険フェイズで敵に追われたまま次のステージへ移動した場合などに、スタート地点の近くに敵がいたりすると、いきなり攻撃を受ける可能性があるのだ。

【4種類の移動ポイント】

■次のステージへ
赤い枠は、次のステージへ進む「前進ポイント」だ。

■前のステージへ
青い枠は、前のステージに戻る「後退ポイント」。

■最終ステージへ
最終ステージへ行くための前進ポイントは黄色い枠だ。

■ミッションから撤退
「撤収ポイント」も黄色だが、上のマークが違う。

任務途中の撤退は簡単にはできない

インフィニティミッションで得た成果（仲間、アイテム、経験点）は、基本的にはクリアしなければ後に残すことができない。ミッションの途中でそれらを持ったまま帰還するには、ステージを後退して撤収ポイントに戻るか、レアアイテムのフルトン回収システムを手に入れ、使用するしかない。気軽にミッションを切り上げるわけにはいかないのだ。心して掛かろう。

フルトンを手に入れたら、いつでも誰かが使えるように準備しておきたい。

■ 部隊編成の機会も限られている

インフィニティミッション中に部隊編成などを行うには、スペシャルミッション（→P.158）クリア後の簡易ブリーフィングを利用するしかない。数少ない機会なので、潜入チームの入れ替えや必要な武器・アイテムの準備など、よく考えて行っておきたい。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

ステージ、敵、アイテムなどはすべてランダム

場合によっては、ステージ開始位置のすぐ近くに前進ポイントがあることも。

インフィニティミッションを構成する、ステージの種類、敵の配置、ステージ上のアイテム、移動ポイントの位置という各要素は、このモードをプレイするたびにランダムで変化する(難易度EASYを除く)。そのため、ただでさえ自由度の高い本シリーズの中でも、特にプレイヤーの基本的なテクニックと柔軟な判断が要求される内容といえる。

■ 難易度によるミッション要素の違い

ランダム変化するものも含め、インフィニティミッションに登場する各要素は、難易度によって内容が変化する。ミッション全体を構成するステージの数や、スペシャルミッションのタイミング、ステージや敵兵の種類などだ。下の表を参照してほしい。

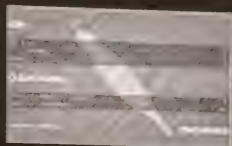
難易度	EASY	NORMAL	HARD	EXTREME
ステージ数	5	10	15	20
スペシャルミッション	STAGE：2	STAGE：3・5・7	STAGE：4・8・12	STAGE：5・10・15
使用ステージ ※1 NORMALのステージにさらにこれらが加わる。 ※2 HARDのステージにさらにこれらが加わる。	病院 空港 通信基地 駐留部隊哨戒基地 核発射サイロ搬入口	[illegible] 通信基地 資材集積所 駐留部隊哨戒基地 病院 研究所 [illegible] 半島西部基地 鉄橋 港	※1 駐留部隊警備基地 核弾頭貯蔵施設 空港 迎賓館 核発射サイロ搬入口	※2 工場 東部渓谷 変電所 核発射サイロ地下施設 サイロ内発射管制室
出現する兵士 ※3 NORMALの兵士にさらにこれらが加わる。 ※4 HARDの兵士にさらにこれらが加わる。	ソ連兵 FOX隊員	ソ連兵 FOX隊員 女性士官 上級士官 研究員 女性研究員 メンテナンスクルー 政府高官	※3 ゴルルコ兵 女性ソ連兵 SEALS隊員 ハイテク兵 軍用犬	※4 女性ソ連兵(T) ゲノム兵 天狗兵 (ただし天狗兵は全難易度のラストステージに登場する)

“スペシャルミッション”を遂行せよ

スペシャルミッションの種類によっては、開始後のメンバーチェンジが不可となる。

ステージを進んでいくと、特定のステージに入ったところで「スペシャルミッション」が発生する。これは、与えられたある目的を達成するもので、これをクリアしないかぎり前進も後退もできない。内容は、全敵の無力化や制限時間内の前進ポイント到達など全8種類(→P.164)あり、EASYとNORMALは内容が固定。HARDとEXTREMEはランダムとなっている。

ミッションクリアで得られるもの

インフィニティミッションをクリアすると、難易度に応じた基礎経験値(スペシャルミッション1つクリアごとにも同値が加算される)、アイテム残数経験値(使わずに残った救急キットとレーションの数に応じて加算。SサイズよりLサイズの方が点が高い)、称号によるボーナス経験値(最終ステージをクリアしたキャラクターのみ)を得ることができる。

称号は、プレイ内容に応じたさまざまなタイプがある。詳細はP.251を参照のこと

■ 各難易度クリアで新ユニークキャラクターが登場

NORMAL以降の各難易度を最初にクリアすると、新しいユニークキャラクターが仲間に加わってくる。NORMALでオールドスネークが、HARDで雷電が、EXTREMEでロイ・キャンベルが、それぞれ登場するのだ。

✚ ジョニーを見つけ出せ!

「MPO+」には、4人目の新ユニークキャラクターが存在している。その名はジョニー。「METAL GEAR SOLID 3」に登場し、脇役ながらユニークな存在感を発揮してくれたキャラクターだ。彼は、ミッション中に捕虜として出現することがあり、一般兵士の場合と同様に、近づくとイベントが発生して仲間になる。外見は他のGRU兵とはとんど変わらないが、額に書かれた「J」の文字がジョニーの証。発見できたら確実に仲間にしたいところだ。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております

インフィニティミッションのシステム SYSTEM OF INFINITY MISSION

インフィニティミッションには、前作「MPO」から変更されたシステムや、新たに追加されたシステムが少なからず存在している。そのほとんどは、プレイヤーにとって有効なものとなっているので、任務遂行に役立てるために、しっかりと頭に入れておこう。

8部隊まで編成可能。兵士のストックも200人に

「MPO」では、仲間の兵士の最大ストック数は100人、作っておける潜入チームの数は4つまでだったが、『MPO+』ではそれらが倍に増え、ストック200人、潜入チームは8部隊までとなっている。

新兵士、新キャリアも加わり、仲間を増やす楽しみがさらに増えた。

サラウンドインジケーターに新機能が追加

サラウンドインジケーターに新機能が加わり、自分に対する敵の位置の高低を、△・□・▽の3タイプのマークで示してくれるようになった。

同じ高さにいる敵

高い位置にいる敵

低い位置にいる敵

主観視点で敵の強さをチェックできる

主観視点で近くの敵を見ると、相手の頭の上に星マーク(★)が表示されるようになった。これは、そのキャラクターの強さを表しており、多いほど強力な兵士ということになる(最大3つ)。

捕獲するなら3つ星を狙いたいが、発見された時は高リスク。慎重にいきたい。

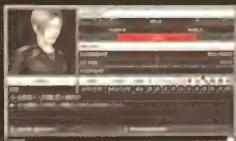
人事部長で能力を見抜く

「MPO+」から加わった新しいキャリア「人事部長」を持ったキャラクターが主観視点で敵兵を見ると、星マークの他に、得意とするスキルのマークと、適性を持つ兵種(潜入、諜報、技術、医療)のマークを見ることができる。また、得意な能力が複数あるキャラクターの場合は、一定間隔でマークが入れ替わる。捕獲する際の目安として役立てよう。

マークを見ることができるのは、視界内で一番近くにいる兵士1人のみ。

仲間集めや対戦に便利な4種類の新キャリア

「MPO+」の新要素として、キャリアが新たに増設された。「人事部長」「スタントマン」「囮部隊」「鍼治療師」の4種類で、仲間集めと対戦に有効な能力となっている。

人事部長	敵兵を主観視点で見た時に表示される情報が詳細になる(→P.100)。欲しい能力を持った兵士を発見したい場合に有効。
スタントマン	ボタン連打で、通常よりも早く気絶から復帰する。スタミナにダメージを与えてくる敵に対して、持っていると保険になる。
囮部隊	ステージに強力な敵兵が配置される確率が高まる。強い兵士を捕獲したい場合に、部隊に入れておくとよいだろう。
鍼治療師	麻酔銃で味方を撃つと、相手の体力を回復させることができる。チーム対戦でのみ活用できるキャリア。

「鍼治療師」を持っている場合は、麻酔銃とその弾薬を持っていくのを忘れずに。

敵味方双方で活躍する新たな兵士たち

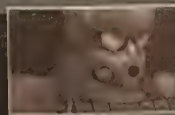
「MPO+」では登場する兵士のバリエーションも増えた。女性兵士が3種類も追加された他、シリーズファンには懐かしいゲノム兵など、以下の8タイプが登場。詳細はP.244を参照のこと。

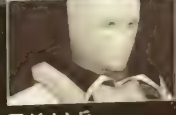
■女性ソ連兵
上官だけでなく、一般兵士にも女性が加わったソ連軍。顔のパターンも多い。

■女性ソ連兵(T)
基本は通常の女性ソ連兵と同じだが、上半身の衣服がタンクトップになっている。

■女性山猫隊員
MGS3に登場した、オセロット率いる山猫部隊の女性隊員。男性と違って顔を覆面で隠していない。

■ゴルルコ兵
MGS2に登場したゴルルコビッチ隊の隊員。「タンカー編」で登場した。

■ハイテク兵
MGS2に登場した、ハイテク装備を使いこなす兵士たち。特徴的な防弾装備に身を包んでいる。

■天狗兵
固定兵装のブレードを背負い、特殊スーツを身にまとった強力な兵士。MGS2に登場した。

■SEALS隊員
実在する、アメリカ海軍所属の有名な特殊部隊。ゲームでは、MGS2で登場している。

■ゲノム兵
MGS1に登場した、遺伝子改造を施された兵士。アイテム「セイギノココロ」を使うと一

キャラクターの捕獲・成長に役立つ新アイテム

「MPO+」で加えられた新アイテムは5種類。内3種類までが、キャラクターを成長させたり、キャラクターに新しい要素を追加するもの。これらで自分だけのお気に入り兵士を育てよう(P.251参照)。

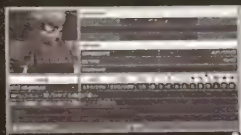
バッテリー	フルトン回収システム	セイギノココロ	ファッション雑誌	兵士名鑑
ゴーグル類など、バッテリーが切れると使えなくなる装備アイテムの消費したバッテリーを回復。	使用するとすぐさま回収となり、捕獲した兵士などを持ったまま、ブリーフィング画面へ戻れる。	ゲノム兵専用アイテム。使用すると、ゲノム兵の色が変化する。能力は変わらない。(→P.253)	使用すると、対戦中に行えるモーションの種類がひとつ増える。1人読むと全員に効果あり。	各スキルに対応した種類があり、使用したキャラクターのスキルを1ランクアップさせる。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております

インフィニティミッションでの戦術 TACTICS FOR INFINITY MISSION

「MPO」でのストーリーモードやフリーミッションなどとはかなり違ったゲームの進め方を要求されるインフィニティミッション。押さえておきたい基本戦術を紹介していこう。

長期戦を見越した部隊編成を

複数のステージが連なるインフィニティミッションは、難易度次第ではかなりの長期戦となる。回復アイテムも用意していけないため、体力・スタミナの温存や回復が大きなポイントだ。潜入ユニットにはできるだけ体力の高い兵士を配し、支援ユニットにも「医師」や「栄養士」を入れるなど、長時間活動しても息切れしないような態勢を整えておこう。

難易度にもよるが、少なくともスタミナ300以上は欲しいところ。

武器の確保も重要。必要な時に必要な物が使えるようにしておこう。

拾ったアイテムを無駄にしないため、「配達員」は入れておきたい。

マンハントに有用なキャリア

仲間集めを目的としてインフィニティミッションに挑む場合は、部隊の布陣も変えていく必要がある。捕獲に有用な「スカウト」や「レスキュー隊」、相手の能力を見極める「人事部長」、ステージに強い兵士が配置されやすくなる「囮部隊」などのキャリアを持つ兵士を潜入チームへ入れる優先度が高くなるだろう。部隊全体のバランスには注意すること。

必要な兵士を捕獲後、フルトン離脱しやすくなるよう「政治家」を加えるのもいい。

まずは手分けして広範囲の偵察を行う

インフィニティミッションでは、できるだけ迅速に無駄なく前進ポイントを発見しなければならない。そのためには、1人がずっとステージをうろつくよりも、複数の人間をいろいろな方向に向かわせて、探索の手を広げた方が、ポイントを早期に発見できる可能性が高まる。2人目を別方向に向かわせたとたんに、あっさり発見できるということも案外よくあるのだ。

可能であれば、最初に高い所へ登り、全体を見渡そう。ポイント発見の確率はかなり高まる。

ポイントのすぐ近くにアイテムが落ちていることも多い。あわてずに回収しよう。

ステージ間の移動を活用する

時には、後退ポイントから前のステージに戻ることも必要だ。敵に発見されて危険フェイズになった際、前ステージの前進ポイント周辺の安全が確認できているなら、一旦戻って危険フェイズが解除されるまで、そこでほとぼりを冷ますといったこともできるからだ。前進ポイントに入る前に、周辺の状況を把握しておこう。

戻っても、前ステージの敵にすぐ攻撃を受けるようなら、あまり意味はない

アイテムの管理・分配はこまめに

インフィニティミッションはブリーフィングの機会が限られている。そのため、潜入チームのメンバー全員が充分な力を発揮できるよう、ステージ移動の直前・直後などを使って、武器やアイテムの配分や交換を行っておくのがよい。「配達員」がいるなら、余分な物資の配送も同時に行おう。

アイテムを一カ所に集め、メンバーチェンジしながら必要な分だけを拾うのだ

仲間による敵兵回収を移動手段に使う

気絶させた敵兵を段ボール待機中の味方に運ばせた場合、その味方はトラック付近まで移動する。これを利用すれば、場合によってはかなり離れた場所まで仲間を安全に移動させることができる。トラック付近へ移動した仲間に交代することで、捜索の範囲を一気に広げることができるのだ。ステージ開始時にMAPを確認しよう。

トラックがスタート位置から離れた場所にあるほど、効果のある方法だ

スペシャルミッションステージへの移動は要注意

スペシャルミッションには、開始後すぐに戦闘になるものもあるため、いきなりそのステージへと移動するのは危険だ。スペシャルミッションの発生するタイミングは決まっているので、前もって準備(体力に余裕があり、武器の扱いに長けた者に交代するなど)しておいてから進もう。

発生する可能性のある任務を考慮し、役に立つ武器やアイテムなどを持っておきたい

※このページは「MPO＋」にのみ対応しております。

インフィニティミッションでの戦術 TACTICS FOR INFINITY MISSION

『MPO』でのストーリーモードやフリーミッションなどとはかなり違ったゲームの進め方を要求されるインフィニティミッション。押さえておきたい基本戦術を紹介していこう。

長期戦を見越した部隊編成を

複数のステージが連なるインフィニティミッションは、難易度次第ではかなりの長期戦となる。回復アイテムも用意していけないため、体力・スタミナの温存や回復が大きなポイントだ。潜入ユニットにはできるだけ体力の高い兵士を配し、支援ユニットにも「医師」や「栄養士」を入れるなど、長時間活動しても息切れしないような態勢を整えておこう。

難易度にもよるが、少なくともスタミナ200以上は欲しいところ。

武器の確保も重要。必要な時に必要な物が使えるようにしておこう。

拾ったアイテムを無駄にしないため、「配達員」は入れておきたい。

マンハントに有用なキャリア

仲間集めを目的としてインフィニティミッションに挑む場合は、部隊の布陣も変えていく必要がある。捕獲に有用な「スカウト」や「レスキュー隊」、相手の能力を見極める「人事部長」、ステージに強い兵士が配置されやすくなる「囮部隊」などのキャリアを持つ兵士を潜入チームへ入れる優先度が高くなるだろう。部隊全体のバランスには注意すること。

必要な兵士を捕獲後、フルトン離脱しやすくなるよう「政治家」を加えるのもいい。

まずは手分けして広範囲の偵察を行う

インフィニティミッションでは、できるだけ迅速に無駄なく前進ポイントを発見しなければならない。そのためには、1人がずっとステージをうろつくよりも、複数の人間をいろいろな方向に向かわせて、探索の手を広げた方が、ポイントを早期に発見できる可能性が高まる。2人目を別方向に向かわせたとたんに、あっさり発見できるということも案外よくあるのだ。

可能であれば、最初に高い所へ登り、全体を見渡そう。ポイント発見の確率はかなり高まる。

ポイントのすぐ近くにアイテムが落ちていることも多い。あわてずに回収しよう。

ステージ間の移動を活用する

時には、後退ポイントから前のステージに戻ることも必要だ。敵に発見されて危険フェイスになった際、前ステージの前進ポイント周辺の安全が確認できているなら、一旦戻って危険フェイズが解除されるまで、そこでほとぼりを冷ますといったこともできるからだ。前進ポイントに入る前に、周辺の状況を把握しておこう。

戻っても、前ステージの敵にすぐ攻撃を受けるようなら、あまり意味はない。

アイテムの管理・分配はこまめに

インフィニティミッションはブリーフィングの機会が限られている。そのため、潜入チームのメンバー全員が充分な力を発揮できるよう、ステージ移動の直前・直後などを使って、武器やアイテムの配分や交換を行っておくのがよい。「配達員」がいるなら、余分な物資の配送も同時に行おう。

アイテムを一カ所に集め、メンバーチェンジしながら必要な分だけを拾うのだ。

仲間による敵兵回収を移動手段に使う

気絶させた敵兵を段ボール待機中の味方に運ばせた場合、その味方はトラック付近まで移動する。これを利用すれば、場合によってはかなり離れた場所まで仲間を安全に移動させることができる。トラック付近へ移動した仲間に交代することで、捜索の範囲を一気に広げることができるのだ。ステージ開始時にMAPを確認しよう。

トラックがスタート位置から離れた場所にあるほど、効果のある方法だ。

スペシャルミッションステージへの移動は要注意

スペシャルミッションには、開始後すぐに戦闘になるものもあるため、いきなりそのステージへと移動するのは危険だ。スペシャルミッションの発生するタイミングは決まっているので、前もって準備(体力に余裕があり、武器の扱いに長けた者に交代するなど)しておいてから進もう。

発生する可能性のある任務を考慮し、役に立つ武器やアイテムなどを持っておきたい。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

スペシャルミッション SPECIAL MISSON

条件を達成しなければ、そのステージから移動することができなくなるスペシャルミッション。インフィニティミッションのクリアを目指す上で、もっとも大きなポイントになるといってもいいだろう。ここでは、その全パターンと対処法を紹介しよう。

捕獲

[EASY] [NORMAL] [HARD] [EXTREME]

敵兵士1名を捕獲する

【落ち着いて確実に仕留める】

EASYでのみ発生するミッション。スタート地点の正面に見える敵兵を気絶させ、その向こうに見えるトラックへと積み込めばOK。相手はこちらのいる方向を見ないので、落ち着いてストーキングすれば問題ない。

見つかっても敵の増援は来ない。その場合はCQCで殴って気絶させよう。

危険

[EASY] [NORMAL] [HARD] [EXTREME]

危険フェイズの状態で前進ポイントに到達

【いきなりの戦闘に注意】

開始時から常時危険フェイズとなっており、ほとんどの場合、近くの敵がすぐに攻撃してくる。隠れたり反撃することはあまり考えずに、走り回って敵の攻撃をかわしつつ、一刻も早く前進ポイントを見つけて逃げ込んでしまおう。

敵は次々に集まってくる。1ケ所に足を止めての戦闘は極力避けよう。

生存

[EASY] [NORMAL] [HARD] [EXTREME]

危険フェイズの状態で一定時間生き延びる

【安全な場所に身を隠せ】

解除されない危険フェイズでのミッション。タイマーがゼロになるまで生き延びれば、移動ポイントが出現する。ステージによって状況は変わるが、敵を振り切って安全な場所を確保し、あとはそこで息を潜めていよう。

最初から危険フェイズなので、カムフラージュ効果なども意味をなさない。

全滅

[EASY] [NORMAL] [HARD] [EXTREME]

全ての敵を無力化する

【どうせなら全員捕獲で】

ステージ上の敵をすべて無力化することで、移動ポイントが出現する。着実にひとりひとりを隠密裏に気絶させていくのが安全で確実な方法だ。気絶からの回復を防ぐためにも、どうせなら全員を捕獲してしまいたい。

トラックが遠い場合は、まとめて仲間に運んでもらうのがいいだろう。

時限　制限時間内に前進ポイントに到達

[EASY]	[NORMAL]
[HARD]	[EXTREME]

【まずはあわてずにセオリー通りの行動を】

タイマーがゼロになる前に、前進ポイントを発見し、到達すればクリア。時間制限がある以外は、通常ミッションと条件は同じだ。制限時間はそれほど厳しくはないので、無駄な行動をしないように気をつけつつ、普段通り慎重にポイントの探索を行っていこう。

敵に発見されるのも構わず強行突破を図るのは、本当に時間の余裕が無くなってからにしよう。

無人　敵のいない状態で制限時間内に前進ポイントに到達

[EASY]	[NORMAL]
[HARD]	[EXTREME]

【基本的には楽にクリア可能】

敵がいないので、とにかく自由に走り回って前進ポイントを探そう。屋内中心で部屋数の多いステージなどに当たった場合は少し苦労するかもしれないが、ある程度当たりをつけつつ丁寧に探していくしかない。サウンドインジケーターを頼りにするといいだろう。

目標となるのは、前進ポイントとケロタン以外にもボンカメラに含まれるので調べかけよう。

隠密　敵に発見されずに前進ポイントに到達

[EASY]	[NORMAL]
[HARD]	[EXTREME]

【とにかく慎重にじっくり考えて行動】

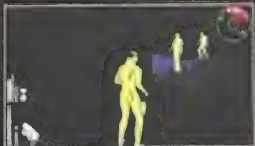
最もクリアが難しいといえるミッション。1度でも敵に発見されてしまうと、インフィニティミッション自体が失敗となる。とにかく慎重に動きつつ、少しずつ捜索範囲を広げていこう。ステルス迷彩などを所持しているなら、このミッションの発生を考慮して準備しておきたい。

基本テクニックと堅実な立ち回りが要求されるが、ステージによっても難度はかなり変わる。

ステルス　全ての敵を無力化する（敵兵はステルス迷彩装備）

[EASY]	[NORMAL]
[HARD]	[EXTREME]

【赤外線ゴーグルがあれば……】

ステルス迷彩を装備した見えない敵を全滅させる。赤外線ゴーグルを用意できれば理想的だが、それが無ければ、音などを頼りにだいたいの敵の位置と動きを掴み、気絶やダメージを狙っていきたい。基本的にはヒットアンドアウェイで、発見されたら隠れて次の機会を待とう。

ゴーグルには、使用時間制限がある。バッテリーを無駄にせずに使っていこう。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

難易度別攻略 TACTICS FOR EACH LEVEL

インフィニティミッションは、選択した難易度によってその内容が変化していく。ここでは、各難易度をクリアするための、各種データと戦い方について解説していこう。

インフィニティミッションの流れ

インフィニティミッションは、「MPO」のストーリーモードなどと違い、一度開始すると基本的にはクリア(あるいは全滅など)するまで、再び本来の編成画面に戻ることはできない。ゲームの流れは、各難易度共通で以下のようになっている。

ブリーフィング
部隊の編成、セーブなどを行う。出撃するにはメインメニューを開いて「MISSION」を選ぶ。

▼

難易度選択
難易度を選択する。最初はEASYのみで、クリアするごとに高い難易度が選べるようになる。

▼

潜入チーム選択
登録してある最大8組の中から、出撃させるチームを選ぶ。出撃後の変更はできない。

▼

ミッション開始
ステージ1からミッション開始。クリアまでのステージ数は難易度によって変化する。

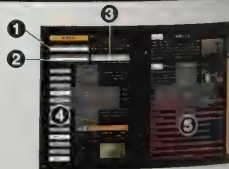
撤収
撤収可能のメッセージ以降なら、ステージ1のスタート地点から編成画面へと戻れる。

フルトン回収
アイテム「フルトン回収システム」を使用することで、ミッション中すぐに撤収できる。

全滅
潜入チームが全員死亡すると、ミッション開始前の状態に戻る。死亡した兵士は失われない。

ミッションクリア
最終ステージをクリアすれば、インフィニティミッション終了。経験値が加算される。

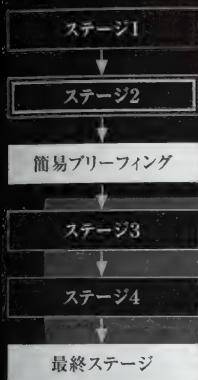
各種の表とフローについて

難易度ごとの攻略ページには、それぞれに基本情報を表した4つの表(ステージ数、基礎経験値、アイテム残数経験値、ステージ・兵士出現表)と1つのフローチャート(ステージフロー)がある。

❶ステージ数：その難易度のインフィニティミッション全体を構成するステージの数と、その中に含まれるスペシャルミッションの数。

❷基礎経験値：その難易度のミッションを1つクリアするごとに得られる経験値。ただしスペシャルミッションクリア時は半分の経験値。潜入チーム、VIP(トラック待機メンバー)、支援ユニットに、それぞれ別々に加算される。

❸アイテム残数経験値：ミッションクリア時点で、潜入ユニットが所持していたり、トラックにストックしてあった回復アイテム1つごとに加えられる経験値。SサイズよりLサイズの方が多く加算される。ただし、最大で5000点まで。

EASY

難易度EASYは、インフィニティミッションへの入門編といえる内容で、ステージも兵士もすべて固定となっている。

ステージ数	
総数	スペシャルミッション
5	1

基礎経験値		
潜入チーム	VIP	支援ユニット
80	40	40

アイテム残数経験値	
S	L
1	5

ステージ1
↓
ステージ2
↓
簡易ブリーフィング
↓
ステージ3
↓
ステージ4
↓
最終ステージ

【全体の特徴】

ステージ1は敵がおらず、ステージ3は発見されても増援が現れないなど、チュートリアル的な流れとなっている。

【スペシャルミッション】

ステージ2のみがスペシャルミッション。全難易度を通して、唯一「捕獲」の任務が発生する(→P.164)。

【ステージと出現する敵】

敵兵士はソ連兵とFOX隊員がごく少数出現する。最終ステージのみ、天狗兵1人との一騎打ちとなっている。

BASIC KNOWLEDGE ✚ 効果が変更されたキャリアに注意

「MPO+」では4種の新キャリアが追加されたが、旧来のキャリアの中にも、インフィニティミッションに対応して効果が変更されるものが存在している。以下の8種類についてチェックしておこう。

キャリア	効果
階級6種	階級の高さに応じて諜報能力がアップ。
工学博士	特定の装備アイテムを開発できる。
技術者	アイテムのバッテリー継続時間が長くなる。
薬剤師	特定の薬品を開発できる。
医師	アイテムによるライフ回復量が増加する。
栄養士	アイテムによるスタミナ回復量が増加する。
武器商人	マップ上での武器の発見確率が上昇する。
政治家	フルトン回収システムの配置率が上昇する。

❹ステージフロー：クリアまでのゲームの流れをフローチャートにしたもの。枠のタイプと色で、ステージの性質を表している。それぞれの意味は以下の通り。また、「簡易ブリーフィング」はスペシャルミッション後に必ず入る。

- 通常ミッション。ステージはランダムで変化する。
- 通常ミッション。ステージは特定のものに固定。
- スペシャルミッション。ステージはランダムで変化する。
- スペシャルミッション。ステージは特定のものに固定。

❺ステージ・兵士出現表：その難易度に登場する可能性のあるステージのタイプと、そのステージに出現する兵士の割合を表したもの。EASYは、ステージもそこに出現する兵士もすべて固定されている。

※以下の兵士名は、グラフ内の表記が若干変更されています
●女性研究員(→女研究員)　●メンテナンスクルー(→Mクルー)　●ゴルルコ兵(→ゴルルコ)　●女性ソ連兵(→女ソ連兵)
●女性ソ連兵[T](→女ソ連T)　●SEALS隊員(→SEALS)　●ハイテク兵(→ハイテク)

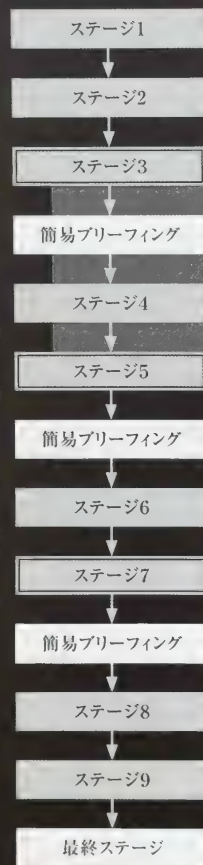
※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

NORMAL

ステージ数	
総数	スペシャルミッション
10	3

基礎経験値		
潜入チーム	VIP	支援ユニット
640	320	320

難易度NORMALからが、いよいよインフィニティミッションの本番となる。ステージ数も増えて簡単には突破できなくなるとともに、ステージ自体もランダム変化するようになり、臨機応変な対応が必要となってくるのだ。

アイテム残数経験値	
S	L
8	40

【全体の特徴】

スペシャルミッションが発生する間隔が短く、ステージ3・5・7と、1ステージおきに入ってくる。その分、簡易ブリーフィングを行える機会も多くなるので、しっかり準備しておこう。

【スペシャルミッション】

NORMALのスペシャルミッションは、任務内容が各ステージで固定されている(ステージはランダムで変化する)。

- ステージ3 ▶ 「危険」
- ステージ5 ▶ 「生存」
- ステージ7 ▶ 「全滅」

【ステージと出現する敵】

NORMALで出現する敵兵は、いずれも「MPO」で出現していたタイプのみ。1ステージに登場する兵士の種類も多くないため、前作から引継いだ仲間がいる場合は、ある程度のカモフラージュ効果を期待できるだろう。

BASIC KNOWLEDGE ドロップアイテム

敵が落とすアイテムの内容は、一定の確率で決まっており(下の数値を参照)、グレネード、簡易救急キット、レーション(S)が共通で、それ以外は固有のアイテムとなる。また、武器を持たないタイプの敵は、回復アイテムを落とす確率が高くなる。

所持武器	19.8%
グレネード	13.2%
固有アイテム	22.0%
簡易救急キット	20.0%
レーション(S)	25.0%

POINT ステージ移動に注意

NORMALは、全体に対してスペシャルミッションの占める割合が高く、勢いに任せてステージを進んでいくと、すぐにスペシャルミッションに突入してしまう。しかも、最初の2つは危険フェイズが解除されないタイプの任務なので、体力や戦闘能力の低い兵士で突入してしまった場合、ピンチに陥る可能性がある。確認を怠らずにステージ移動を行っていこう。

最初から危険フェイズのミッションは、仲間と交代することもできない。要注意だ。

POINT チームに1人はソ連兵を入れておきたい

NORMALに出現する敵兵は、種類が多くない上に、ソ連兵を主力としている場合が多い。そのため、仲間に1人ソ連兵を用意しておけば、高確率で擬装効果が得られることになる。もちろん、ソ連兵以外の兵士もいるため過信は禁物だが、それでもかなり楽になるはず。早い段階で何人か捕獲しておき、なるべく能力の高いソ連兵を起用したい。

ソ連兵以外にも、出現確率の高いタイプの兵士を揃えておくとよい。

【ステージ・兵士出現表／NORMAL】

■ 留置場
ソ連兵[50%] | FOX隊員[50%]

■ 通信基地
FOX隊員[50%] | Mクルー[50%]

■ 資材集積所
ソ連兵[50%] | 上級士官[50%]

■ 駐留部隊哨戒基地
ソ連兵[50%] | 上級士官[50%]

■ 病院
ソ連兵[50%] | 女研究員[50%]

■ 研究所
ソ連兵[50%] | 研究員[50%]

■ 市街地
女性士官[50%] | 政府高官[50%]

■ 半島西部荒地
ソ連兵[50%] | FOX隊員[50%]

■ 鉄橋
ソ連兵[50%] | 上級士官[50%]

■ 港
FOX隊員[100%]

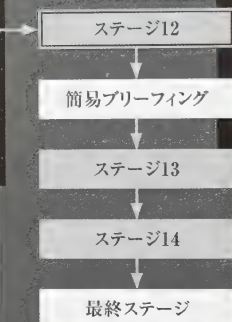
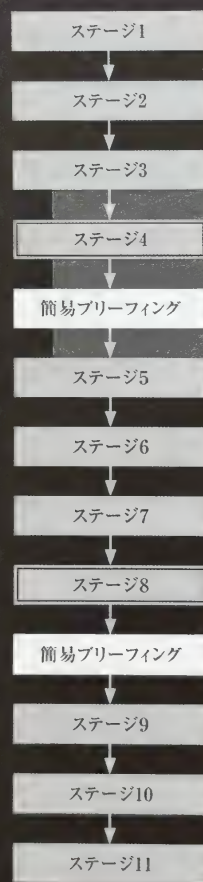
※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

HARD

HARDはその名が示す通り、かなり手応えのある内容となっている。配置される敵の数も増え、また、後のステージになるほど強くなっていく。基本的なテクニックを使いこなせるようになってから挑戦していきたい。

ステージ数	
総数	スペシャルミッション
15	3

基礎経験値		
潜入チーム	VIP	支援ユニット
1280	640	640

アイテム残数経験値	
S	L
16	80

【全体の特徴】

全体的に、"長い"といえるだろう。早くとも、クリアまでに4時間程度はかかるはずだ。そのため、潜入チームの体力温存に本格的に取り組む必要がある。武器・アイテムに関しては、多種多様なものが手に入る可能性がある。活用していこう。

【スペシャルミッション】

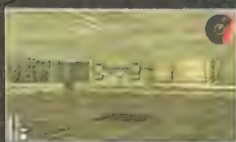
HARDでは、スペシャルミッションの内容も、一定枠の中からランダムで決定される。ただし、特別難しいパターンは含まれていない。基本的な技術と戦術を駆使していこう。

ステージ		内容
ステージ4	▶	「危険」「生存」「全滅」
ステージ8		「時限」「無人」
ステージ12		上記5種からランダム

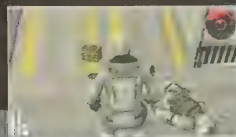
【ステージと出現する敵】

このHARDからは、ステージの種類も、そこに出現する敵兵士の種類もかなり増えてくる。新しく出てくる兵士は、コルルコ兵、女性ソ連兵、SEALS隊員、ハイテク兵の4種類。敵が増えるのは厄介だが、彼らはこちらの新しい戦力ともなる。積極的に捕獲していきたいところだ。

POINT 長期戦対策を本格的に

長丁場を戦い抜くためには、ある程度まとまった量の回復アイテムを確保しておきたい。とはいえ、アイテムを探すこと自体に、敵に発見されたりスタミナを消費するといったリスクがある。諜報ユニットに「測量士」のキャリアを持つ兵士を多く入れて、マップにアイテム位置を表示するなどの工夫をしつつ、その時の状況に応じたアイテム収集を行っていくようにしよう。

特に必要なのがレーション。1人あたり、最低でも3〜4個は持っておきたい。

POINT ハイテク兵を仲間に

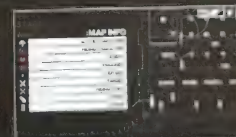
HARDから新しく出現する兵士のうち、比較的便利に使えるのがハイテク兵だ。彼らは装備品スキルが高かったり、技術系のキャリアを持っていたりすることが多いので、戦闘能力があまり高くない場合でも、技術ユニットとして使うことができる。特に、仲間がまだそれほど多くないという場合には、重宝する兵士だろう。積極的に勧誘しよう。

ドロップアイテムとしてボディアーマーを出してくれることもある。

POINT センサーの仕掛けられた核弾頭貯蔵施設

HARDから使われるようになるステージの「核弾頭貯蔵施設」は、各所に赤外線センサーが仕掛けられている上に、かなり入り組んだ構造をしている難所のひとつ。P.072やP.148のマップを参考に、センサーに引っかからないように移動していこう。また、高い場所にいる敵兵に見つかる状況も発生しがちなので、上にも意識を向けておきたい。

赤外線が出ている場所には、センサーにスリットが入っている。よく見て確認しよう。

POINT 空港では敵兵回収で建物の外へ

やはり、HARDからランダムで出てくるようになるステージに「空港」がある。このステージの特徴は、屋外と屋内にきっちり分かれていて、屋内はかなり敵をかわしにくい構造になっていること。そこで、スタートが屋内だった場合は、P.163で紹介した、敵兵回収を利用した移動によって、メンバーの1〜2人を屋外に出してしまうといいだろう。

トラックはステージの隅に位置していて、周辺は比較的安全であることが多い。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

【ステージ・兵士出現表／HARD】

ステージ	出現兵士
留置場	ソ連兵[50%] / FOX隊員[25%] / 女ソ連兵[25%]
通信基地	FOX隊員[50%] / ハイテク[25%] / Mクルー[25%]
資材集積所	ソ連兵[25%] / 女性士官[25%] / 上級士官[25%] / 女ソ連兵[25%]
駐留部隊哨戒基地	ソ連兵[50%] / 上級士官[25%] / 女ソ連兵[25%]
病院	ソ連兵[25%] / 女研究員[50%] / 軍用犬[25%]
研究所	ソ連兵[25%] / SEALS[25%] / 研究員[50%]
市街地	ソ連兵[25%] / 女性士官[25%] / ゴルルコ[25%] / 政府高官[25%]
半島西部荒地	ソ連兵[25%] / FOX隊員[50%] / ゴルルコ[25%]
鉄橋	ソ連兵[25%] / FOX隊員[25%] / 上級士官[25%] / 軍用犬[25%]
港	FOX隊員[50%] / SEALS[50%]
駐留部隊警備基地	ソ連兵[25%] / 女性士官[25%] / 女ソ連兵[25%] / 軍用犬[25%]
核弾頭貯蔵施設	女性士官[25%] / 上級士官[25%] / ハイテク[25%] / Mクルー[25%]
空港	FOX隊員[25%] / SEALS[25%] / 政府高官[50%]
迎賓館	ソ連兵[50%] / SEALS[50%]
核発射サイロ搬入口	FOX隊員[50%] / 上級士官[25%] / ゴルルコ[25%]

猛犬注意!? 厄介な軍用犬

難易度がHARDになると、ステージによっては人間の兵士以外に軍用犬が配置される。軍用犬は、一度こちらを発見すると、仲間を呼んでかなりしつこくつきまとい、噛みついてダメージを与えてくる。加えてCQCによる格闘攻撃が当たりにくい(3発目のローキックしか当たらない)など、かなりやっかいな相手。対処としては、高所に登る、屋内に入る、ダクトに入るなどとして、犬が追ってこれないような場所に移動するのがいいだろう。

一定距離まで近づくと、ステルス迷彩などを使っていても気づかれてしまう。

EXTREME

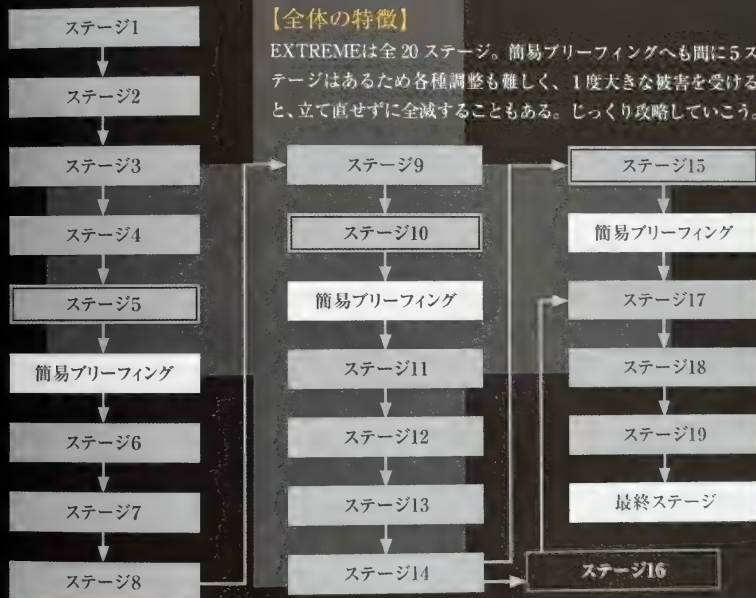
ステージ数	
総数	スペシャルミッション
20	3

基礎経験値		
潜入チーム	VIP	支援ユニット
2560	1280	1280

EXTREMEは、規模、敵の種類と数、スペシャルミッションの追加など、あらゆる面でHARDを凌ぐ難度になっている。ただし、EXTREMEにのみ登場する兵士も多いので、彼らの協力を得て、クリアを目指そう。

アイテム残数経験値	
S	L
32	160

【全体の特徴】

EXTREMEは全20ステージ。簡易ブリーフィングへも間に5ステージはあるため各種調整も難しく、1度大きな被害を受けると、立て直せずに全滅することもある。じっくり攻略していこう。

ステージ16へは専用の移動ポイントで

EXTREMEには、ステージの分岐が存在している。ステージ14に2つの前進ポイントがあり、通常の赤いポイントからはスペシャルミッションへ。もう1つの紫のポイントからは内容固定の特殊ステージへと進むのだ。

これが特殊ステージへの前進ポイント。知らずにいると、案外見落としやすい。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

【スペシャルミッション】

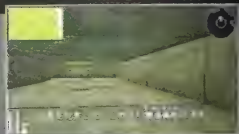
EXTREMEには、「隠密」と「ステルス」という、非常に難度の高いミッションが発生する(詳細はP.165)。どちらも強引なクリアなどは不可能で、適格な判断と、地道かつ堅実なプレイが要求される。

ステージ5～ステージ10	▶	「危険」「生存」「全滅」「時限」「無人」「隠密」上記6種からランダム
ステージ15	▶	上記6種に「ステルス」を加えた7種からランダム

【ステージと出現する敵】

EXTREMEからは、場所によって広さが極端な「工場」や、転落死の可能性がある「東部渓谷」など、クセの強いステージが新たに追加される。兵士も、ゲノム兵と天狗兵、別バージョンの女性ソ連兵が加わり、各ステージの様相はさらに混沌としたものになる。

POINT 退避用のダクトの位置をチェックしておく

敵に発見された場合、敵の目から逃れて危険フェイズの解除を待つのがセオリーだが、EXTREMEでは敵の数が多く、なかなか振り切って隠れることができない場合も多い。そういう時に役立つのが、ある程度の奥行きがあるダクト類だ。奥まで入ってしまえば、安全に危険フェイズの解除を待つことができる。前もって位置をチェックしておこう。

奥行きが無いと攻撃を受ける。深く潜れるものがいい。

POINT 移動困難な核サイロ地下の前進ポイント

ステージが核発射サイロ地下施設となった場合、南東の大きな倉庫のような部屋の、さらに南東の隅にあるコンテナの上に前進ポイントが出現する場合がある。そこへ到達するためには、部屋の入口から正面のコンテナへと跳び、コンテナの上を跳んで東の壁まで行き、さらに壁沿いに跳んでたどり着く必要があるのだ。踏み外さないよう注意して進もう。

一度でも床に落ちると、入口からやり直さなくてはならない。

Infinite Interest ✚ カエルの歌が聞こえてくるよ……?

ステージの移動中、カエルの鳴き声が聞こえてくることがある。それは、近くに「ケロタン」が隠れている証拠。サラウンドインジケーターを頼りにポイントを探し、その上でホフクするか、銃などで衝撃を与えると、ケロタンとともにレアアイテムが現れるのだ。

ケロタンといっしょに出てくるのは、フルトンや教本などだ。

【ステージ・兵士出現表／EXTREME】

■ 留置場

ソ連兵[33%] / FOX隊員[33%] / 女ソ連兵[17%] / ハイテク[17%]

■ 通信基地

FOX隊員[33%] / 女ソ連兵[17%] / ハイテク[33%] / Mクルー[17%]

■ 資材集積所

ソ連兵[17%] / 女性士官[17%] / 上級士官[33%] / 女ソ連兵[17%] / 女ソ連T[17%]

■ 駐留部隊哨戒基地

ソ連兵[33%] / 上級士官[17%] / ゴルルコ[17%] / 女ソ連兵[33%]

■ 病院

ソ連兵[17%] / 女研究員[33%] / 女ソ連兵[17%] / ゲノム兵[17%] / 軍用犬[17%]

■ 研究所

ソ連兵[17%] / SEALS[17%] / ゲノム兵[17%] / 研究員[50%]

■ 市街地

ソ連兵[17%] / 女性士官[33%] / ゴルルコ[17%] / 天狗兵[17%] / 政府高官[17%]

■ 半島西部荒地

ソ連兵[17%] / FOX隊員[33%] / ゴルルコ[33%] / 天狗兵[17%]

■ 鉄橋

ソ連兵[17%] / FOX隊員[33%] / 上級士官[33%] / 軍用犬[17%]

■ 港

FOX隊員[33%] / SEALS[67%]

■ 駐留部隊野営基地

ソ連兵[17%] / 女性士官[33%] / 女ソ連兵[33%] / 軍用犬[17%]

■ 核弾頭貯蔵施設

女性士官[17%] / 上級士官[17%] / ハイテク[33%] / ゲノム兵[17%] / Mクルー[17%]

■ 空港

FOX隊員[17%] / ゴルルコ[17%] / SEALS[33%] / 政府高官[33%]

■ 迎賓館

ソ連兵[33%] / SEALS[33%] / ゲノム兵[33%]

■ 工場

ソ連兵[17%] / FOX隊員[50%] / 上級士官[17%] / Mクルー[17%]

■ 東部渓谷

ソ連兵[17%] / FOX隊員[17%] / 上級士官[17%] / ゴルルコ[17%] / 女ソ連T[17%] / 天狗兵[17%]

■ 変電所

ソ連兵[17%] / 女性士官[17%] / ゴルルコ[33%] / ハイテク[17%] / Mクルー[17%]

■ 核発射サイロ搬入口

FOX隊員[33%] / 上級士官[17%] / ゴルルコ[33%] / 天狗兵[17%]

■ 核発射サイロ地下施設

FOX隊員[33%] / 女性士官[17%] / 上級士官[17%] / ゴルルコ[17%] / SEALS[17%]

■ サイロ内発射管制室

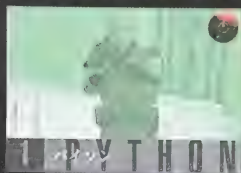
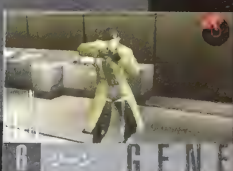
女性士官[17%] / ハイテク[17%] / 女ソ連T[17%] / ゲノム兵[17%] / 天狗兵[17%] / 女研究員[17%]

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

ボスラッシュ BOSS RUSH

「ボスラッシュ」は、「MPO」のクリアデータが存在すると「トレーニング(→P.244)」に追加される新モード。その名の通り、「MPO」ストーリーモードでのボス戦を立て続けに行っていくというハードなもの。他のモードとは異なるテクニックが要求される。

MPOボスキャラクターとの6連戦

ボスラッシュには、救急キットの持ち込みは不可。また、4戦目のヌル(2回目)までは、ひとりがやられても次のメンバーに交代してプレイを続行できるが、5戦目と6戦目は、最初のひとりがやられた時点でゲーム終了となってしまう。

クリア報酬

ボスラッシュをクリアすると、出撃したチームに2000点の経験値が入る。また、ボス系のユニークキャラクターの中に1度も仲間にしていない者がいる場合、1人が新たに仲間になる。仲間になるキャラクターは右の表の通りで、仲間になっていないキャラクターのうち、より表の上の位置にある者が優先的に加入される。1～7まですでに仲間になっている場合は、一般兵士の表にある8種類の中からランダムで加入してくる。

加入の優先度	
1	パイソン
2	ヌル
3	ウルスラ
4	カニンガム
5	ジーン
6	エルザ
7	ガーコ迷彩
8	一般兵士

一般兵士の種類
男性ソ連兵
FOX隊員
女性士官
男性研究員
女性研究員
メンテナンスクルー
上級士官
政府高官

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

CHAPTER

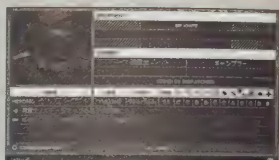
対戦

MATCH

対戦の概要 MATCH OUTLINE

「MPO+」では、前作「MPO」同様、PSP本体のワイヤレスLAN機能を使って、最大6人のプレイヤーたちによる対戦プレイを行うことができる。前作から選択できるモードの数が増え、対人戦の面白さがさらに広がっている。

対戦のメリット MERIT

各対戦モードのうち、「実戦モード」では、倒した相手の兵士を自分のものにすることができる（ユニークキャラクターは除く）。もちろん、自分の兵士が倒された場合、逆に相手に取られてしまう。通常のトレードとはまた違った、緊張感を味わうことができ、うまくいけば部隊を強化できるかもしれない。

対戦で得られる兵士の中には、インフィニティミッションにも登場しないタイプが存在する。

対戦の種類 MATCH TYPE

対戦に関するモードは4つあり、実際の対戦についてはさらに6種類のルールから選べるようになっている。いろいろな対戦プレイを楽しもう。

ハローワークモード

ゲームモードではなく、周囲のプレイヤーに対戦を呼びかけるためのギミック。画面に、インフラストラクチャーモードでの対戦成績やトータルプレイ時間、これまでのプレイで出会ったユニークキャラクターなどを表示しつつ、○ボタンを押すことで、男性（スネーク）の声か女性（エルザ）の声で呼びかけを行える。

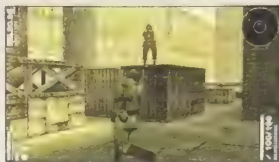
まだ手に入れていないユニークキャラクターをチェックするのにも使える。

BASIC KNOWLEDGE もうひとつの対戦「サイバーバル+」※

インターネットに接続することでプレイできる、本編とはまったく違ったルールでの対戦形式がこの「サイバーバル+」だ。「サイバーバル+」では、プレイヤーは自分の部隊から4人1組でチームを編成し、ネットに出撃させるのだが、一切操作することも指示を出すこともできない。出撃したチームは、ほかのプレイヤーが出撃させたチームと一定のルールにもとづき、戦うことになるのだ（詳しくはP.238参照）。

※「サイバーバル+」は「MPO+」で出撃した場合。「MPO」で出撃した場合は、「サイバーバル」の仕様になる。

実戦モード／模擬戦モード

ゲーム本編で集めた兵士を使って、他プレイヤーと戦うモード。潜入チームを1つ選ぶと、そこから1人ずつ順に出撃していく。「実戦モード」では、対戦相手によって死亡させられた兵士は相手の手に渡るが、「模擬戦モード」ではそれは行われない。アドホックモードとインフラストラクチャーモードの両方に対応している。

各プレイヤーが集めた兵士と装備を使って戦うため、どのような相手と戦うのかも楽しみになる

✚ フリー対戦モード

プレイヤーの部隊データを使わず、あらかじめ用意された部隊で戦う対戦形式。ゲームシェアリングを行えば、ソフトを持っていない友人とも対戦を楽しむことができる。『MPO』での対戦ステージは『COMM BASE』だったが、『MPO+』では『KILLHOUSE B』になっている。アドホックモードにのみ対応。

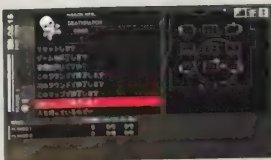
あらかじめ用意されたデータで戦うため、どのプレイヤーも同じ状態で戦うことができる。

ゲームシェアリング

『MPO+』の対戦用データを他のPSPへ配信し、共有することができるシステム。PSP本体が複数あれば、『MPO+』1本だけでも、最大6人までの対戦を楽しむことができる。対戦モードや部隊、その他の設定、ステージなどは、すべてフリー対戦と同様となる。なお、アドホックモードにのみ対応している。

友だち同士、気軽に楽しく対戦するのにもってこいの機能。『MPO+』の面白さを仲間に広めよう

BASIC KNOWLEDGE ホストと参加プレイヤー

対戦の際、「ゲームの作成」を行ってルールの設定を決めたプレイヤーや、ゲームシェアリングでデータの配信元になっているプレイヤーを「ホスト」といい、いわゆるゲームの“親”として扱う。ホストは他のプレイヤーよりも強い権限を持っていて、ホスト専用のシステムメニューやメッセージなどを使うことが可能だ。ホストになるプレイヤーは、参加するプレイヤーの中でもより対戦経験が豊富でシステムなどに詳しい者がなることが望ましい。

ホストは公平かつ丁寧に対戦の場を取り仕切ろう。

※✚の表示がある部分は、『MPO+』にのみ対応しております。

対戦のための準備 PREPARATION FOR MATCH

実際に対戦を始めるまでには、各種設定が必要になる。設定は大きく分けて、各種接続の設定とゲームルールに関する設定があげられる。ただし、フリー対戦モードの場合は、これらの設定が一切不要で、タイトルメニューから選べばすぐに対戦を開始できるようになっている。

接続の種類 CONNECTION

『MPO+』で対戦を行うための PSP 同士の接続方法には、「アドホックモード」と「インフラストラクチャーモード」の２種類がある。

アドホックモード

PSP のアドホック通信機能を使って接続するモードで、基本的に本体左下の無線 LAN スイッチを ON にすれば接続できる。

インフラストラクチャーモード

インターネットに接続してゲームを楽しむモード。プレイには、ワイヤレス LAN でのインターネット接続環境が必要になる。

『MPO+』と『MPO』での対戦 BETWEEN MPO+ AND MPO

『MPO+』と『MPO』の間でも対戦を楽しめる。その際『MPO+』側は、『MPO』側にホストになってもらってロビーに参加して、「BRIEFING」メニューの「MATCH」から「INFRASTRACTURE（ORIGINAL）」か「ADHOC（ORIGINAL）」を選べば OK だ。ただ、対戦には、右のような制限がかかるので覚えておこう（『MPO』の対戦マップは、P.230 ～ 237 を参照）。

- 「MPO+」から追加された兵士、武装、ルールは使用できない。
- 「MPO」のステージのみ使用できる。
- 兵士のパラメータは、「MPO」の基準に補正される。
- インフラストラクチャーモードでは制限戦モードのみ、アドホックモードではVR対戦のみプレイが可能。

BASIC KNOWLEDGE SSIDの設定

無線アクセスポイントのセキュリティ設定がされていない場合、SSIDの設定は――

「セキュリティ設定なし」「認証設定なし」「アドレス設定:かんたん」

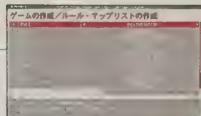
――でOK。なんらかのセキュリティ設定がしてある場合は、取扱説明書などを参照しながら、接続が可能になるように設定を行おう。

※✚の表示がある部分は、『MPO+』にのみ対応しております。

ロビーメニュー LOBBY MENU

接続方法を選択したあとに進むのが、ロビーメニューだ。ここでは、対戦ルールを設定したり、ゲームへの参加方法を選択することになる。

ゲーム関係のメニュー

対戦への参加や、自分がホストになってのゲーム作成といった項目がある、ロビーメニューの中でも中心的な項目だ。

【ゲームにクイック参加】

模擬戦モードだけしか選択できないが、そのルールで行われている参加可能なゲームに自動で参加となる。細かい点にこだわらず、すぐに対戦がしたいという場合は、このクイック参加を選ぼう。

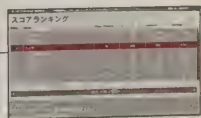
【ゲームに参加】

ホストリストの一覧から、参加したいゲームを自分で選んで参加することができる。友人同士での対戦や、いつかのリベンジなど、特定のホストを選びたい場合は、この参加方法を使うといいだろう。

【ゲームの作成】

自分がホストになり、対戦の詳細をセッティングする。使用ステージや各種ルール、ゲームモードなどを始めとした詳細な設定を行い、それに参加してくれるプレイヤーを募る。

対戦成績関係のメニュー

自分の対戦成績や、あるいは対戦仲間のリストといった、対戦に関連した情報を閲覧することのできる2種類の項目。

【パーソナルデータ】

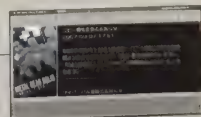
「自分の成績」、お気に入りの対戦相手を登録する「フレンドリスト」、対戦したくない相手などを登録する「ブラックリスト」の3つを見ることができる。

【プレイヤーランキング】

対戦で得られるポイントを、各ルールごとや総合点でランキングした「スコアランキング」と、熟練度をランキングした「VSレイティングランキング」を見られる。

そのほかのメニュー

※写真は「オンラインニュース」です。

対戦をより楽しむための補助的なメニュー。「オンラインニュース」と「個人宛メッセージ」と「オンラインFAQ」(『MPO+』のみ)の3つがある。

【オンラインニュース】

オフィシャルなお知らせが随時掲載される。重要情報が載ることもあるので確認しておこう。

【個人宛メッセージ】

対戦仲間などからプレイヤー個人に宛てたメッセージがあれば、ここで受信して内容を確認できる。

【オンラインFAQ(+のみ)】

よくある質問と回答がオンラインで閲覧できる。困ったときは、まずここを確認してみよう。

対戦システム概要 MATCH SYSTEM OUTLINE

対戦には、武器や兵士の種類の制限など、ゲーム本編とは違った独自のシステムが存在する。また、チーム戦や多人数でのデスマッチといったルールもあり、本編とは違ったゲーム性を持っているのだ。実際に対戦を行う前に、これらについて理解しておこう。

BASIC KNOWLEDGE 参加条件について

参加者の実力差が大きく開かないように、「VSレイティング制限」で対戦成績に応じた参加条件を設定できる。

■以下制限　主にまだゲームになれていないプレイヤーが参加するのに適した設定。

■以上制限　一定以上の実力を持ったプレイヤーを集める際に有効な設定。

対戦モード MATCH MODE

対戦には、模擬戦モードと実戦モードの2種類のモードが用意されており、ゲームを作成するプレイヤーが、自由に設定できるようになっている。ゲームを作成する側はもちろん、参加する側もそれぞれの違いを理解して、適切なモードを選択できるようにしよう。

模擬戦モード

対戦中に兵士が死んでしまっても、ペナルティがない代わりに、勝利したときに得られるボーナスもない練習用のモード。倒された兵士は待機状態となり、再出撃できる。

実戦モード

対戦時に死亡した兵士が実際に失われる代わりに、倒した兵士を捕虜にできたり、成績に応じた志願兵を入手できるモード。当然ながら倒された兵士は復活しない。

BASIC KNOWLEDGE ゲーム作成時の設定

ルールは、自分で細かな設定をすることもできるが、デフォルトで以下のルールが用意されているので、慣れるまではこれらを選んで、対戦するといい。なお、初めての対戦は初心者向け、模擬戦は模擬戦モードである以外は実戦に近い設定、実戦は実戦モードで対戦する設定となっている。

■「初めての対戦」の主な設定

モード	模擬戦モード
ホスト専用	いいえ
ユニークキャラクター	登場させる
最大プレイヤー数	6人
VSレイティング制限	無効
フレンドリーファイヤー	無効
チーム キル キック	無効
アイドル キック	無効
チーム オート バランス	有効

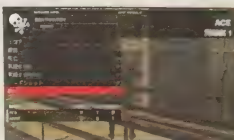
■「模擬戦」の主な設定

モード	模擬戦モード
ホスト専用	いいえ
ユニークキャラクター	登場させる
最大プレイヤー数	6人
VSレイティング制限	無効
フレンドリーファイヤー	有効
チーム キル キック	無効
アイドル キック	有効
チーム オート バランス	有効

■「実戦」の主な設定

モード	実戦モード
ホスト専用	いいえ
ユニークキャラクター	登場させない
最大プレイヤー数	6人
VSレイティング制限	無効
フレンドリーファイヤー	有効
チーム キル キック	無効
アイドル キック	有効
チーム オート バランス	有効

スコア SCORE

プレイヤーは対戦時の行動によってスコアを獲得し、これによって順位が決まる。なお、インフラストラクチャーモードの場合、今までの成績などをパーソナルモードで確認できる。

プレイが終了する度に、各プレイヤーのルールごとの順位と獲得スコアが表示されるので確認しよう

■全ルール共通

KILL	2
HEAD SHOT	3
STUN	1(※1)
DEATH	-1
FULTON	-1
WHITE FLAG	-10

(※1)1チームキャプチャーミッションでは2

■個人戦

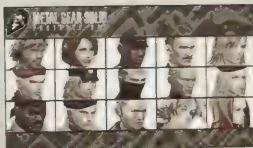
デスマッチ(※2)	
WIN	0
キャプチャーミッション	
FIRST GET	5
GET	0
WIN	20

■チーム戦

チームデスマッチ(※2)	
WIN	10
チームキャプチャーミッション	
FIRST GET	5
GET	0
SET	3
WIN	15

(※2)
デスマッチのラウンド中は、トップがほかのプレイヤーをKILL、HEAD SHOT、STUN、DEATHさせると2倍のスコアが入る。トップ以外は、トップのプレイヤーをKILL、HEAD SHOT、STUNさせた場合、3倍のスコアが入る。

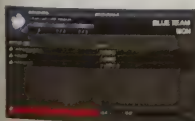
BASIC KNOWLEDGE ハローワークで確認できる成績

ハローワークでは、インフラストラクチャーモードでの勝利数や勝率、トータルプレイ時間を確認することができる。また、PSPの各ボタンに対応した音声（スネークとエルザ）も収録されており、各ボタンを押すことでセリフを聞くことができるのだ。

成績以外に、出会ったことがあるユニークキャラクターが表示される機能もある。

報酬 REWARD

実戦モードをプレイした場合、対戦終了後に兵士を獲得できる場合がある。獲得できる兵士は、そのラウンドでのスコアに応じた人数が集まる志願兵と、自分が倒した兵士を捕らえる捕虜の2種類があり、志願兵は新人、捕虜は囚人ユニットに加えられる。

捕虜

その対戦で自分が倒した兵士で、対戦に勝利した場合にのみ獲得できる。ただし、ラウンド中にどちらかが白旗を出した場合、双方の捕虜は必ず解放される。

兵士が死亡した場合、白旗を揚げれば復活するが、倒した相手兵士も復活する。

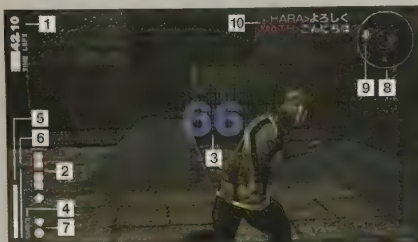
志願兵

勝敗に関係なく、スコアに応じて集まってくる兵士。志願兵の能力は、実戦で戦った時間が長いほど高くなる。ただ、白旗を揚げると、カウント時間はリセットされる。

スコア	人数
1以上	1人
15以上	2人
30以上	3人
60以上	1人

画面の見かた SCREEN

対戦の画面には、サラウンドインジケーターやライフ、スタミナなど、本編でも表示される内容のほかに、制限時間やチケット枚数など、ルールごとに特別な情報が追加されている。またSTARTメニューも一部変化しているので、本編との違いを理解しておこう。

通常画面

1 時間：制限時間がある場合、残りの時間を表示

2 チケット数：チケットが設定されている場合、両チームの残り枚数を表示

3 キャプチャー時間：チーム・キャプチャー・ミッションの場合、両チームのクリアするまでの残りキャプチャー時間を表示

4 名前

5 ライフゲージ

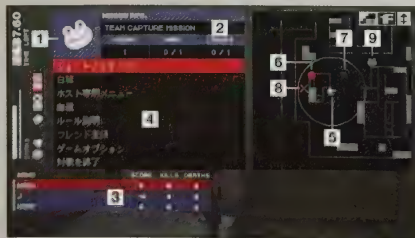
6 スタミナゲージ

7 潜入メンバー数

8 サラウンドインジケーター

9 ケロタンマーク：キャプチャーミッション、およびチーム・キャプチャー・ミッションの場合、ケロタンのある方角を表示

10 ログ：ゲーム参加者のショートメッセージ、または同じチームのプリセット無線の発言を表示

ポーズメニュー画面

1 アイコン：ゲームの種類。チーム戦の場合、背景が所属チームの色

2 ルール名

3 対戦成績：現在のラウンドまでのこのルールにおける成績

4 ポーズメニュー欄：対戦独自のメニューを表示（P.185 参照）

5 白矢印：自分の向いている方向と索敵範囲

6 赤丸：敵キャラクター。黒い点が向いている方向を示す

7 青丸：味方キャラクター。黒い点が向いている方向を示す

8 ×：チーム・キャプチャー・ミッションのゴール位置。

9 ケロタンマーク：キャプチャーミッション、およびチーム・キャプチャー・ミッションの場合、ケロタンのある位置を表示

対戦独自のシステムメニュー ORIGINAL SYSTEM MENU

対戦プレイでは、START ボタンで表示されるシステムメニューに独自の項目が追加されている。重要なシステムもあるので、その内容や使い方をしっかり覚えておこう。

【ショートメッセージ】

用意された定型文を選ぶことで、参加者全員にメッセージを送ることができる機能（P.188 参照）。

【白旗】

実戦モードの際に使用すると、敗北を認める代わりに倒された兵士が奪われるのを防げる。

【ホスト専用メニュー】

警告メッセージや、ゲームの再スタートなど、ホスト用の各種機能をまとめたもの。

【自殺】

現在使っている兵士を死亡させる。チーム戦では、自殺後１度限りチームを変更できる。

【ルール説明】

ゲーム開始時に表示されるルール説明を再表示する。表示中もゲームが続行されることに注意。

【ルール設定確認】

現在行っている対戦の、各種ルール設定を確認する。特定のシステムが有効かどうかなど、忘れてしまった時はこの項目で確認しよう。

【フレンド登録】

インフラストラクチャーモード専用の機能。現在対戦を行っているプレイヤーのいずれかを、フレンドリストかブラックリストに登録する。

その他の対戦システム OTHER MATCHPLAY SYSTEMS

システムメニューから選択するもの以外にも、対戦プレイ時だけに行うことのできる独特のシステムがいくつか存在している。覚えて活用していこう。

【リスポーン】

その時使っていた兵士が死亡すると、同じ潜入チームから次の兵士が出撃してくる。模擬戦モードでは、倒された兵士は再び出撃待ちの状態となるが、実戦モードでは復活しない。

【プリセット無線】

SELECT ボタンで使用する。選択した短い定型文を、チームのメンバーへと送る機能（P.190 参照）。

【フルトン回収システム】

SELECT ボタンを押しながら L ボタンを押すと発動する。成功すると、その場ですぐに戦線を離脱し、次の兵士と交代できる。退却した兵士は、出撃待ち状態となり、ライフ、スタミナ、弾薬などが回復する。天井がある場所では使用することができない。

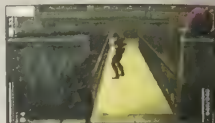
【敬礼】

SELECT ボタンと R ボタンを同時に押すと、兵士が敬礼する。挨拶などに使おう。

対戦のルール MATCH RULE

『MPO+』の対戦には6種類のルールが用意されている。このルールと、使用するステージ、各種設定の組み合わせによって、実際の対戦の形は決定されるのだ。

デスマッチ

チームの区別無く戦い、制限時間内に最も多くのスコアを獲得したプレイヤーが勝者となるルール。トップのプレイヤーは獲得できる点数がすべて2倍になるが、自殺などで失う点数も2倍になる。また、トップを倒したプレイヤーには3倍のスコアが加算される。トップのプレイヤーの頭上には常時ケロタンが表示される。

参加者全員が敵同士。目の前の相手にばかり気を取られては勝ち抜けない。

チームデスマッチ

レッドチームとブルーチームに分かれて行うデスマッチ。兵士を倒されると、あらかじめチームに与えられる「チケット」が減少する仕組みで、先に相手チームのチケットをゼロにするか、タイムアップ時により多くのチケットを保持しているチームの勝利。フルトン回収システムや自殺によっても、チケットは減少する。

相手のチケットを減らすだけでなく、自分たちのチケットを守ることも重要。

BASIC KNOWLEDGE

チャットルームで一時休戦？

『MPO+』で追加された対戦ルール「チャットルーム」は、参加したプレイヤーが純粋にコミュニケーションを取るためだけの空間。次の対戦の設定などについて話し合ったり、写真撮影をしたり、ただ単に世間話を楽しむなど、活用の仕方はいろいろだ。殺伐とした戦いから少しの間離れ、戦士たちに休息の時を与えてあげよう。

COLUMN

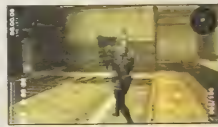
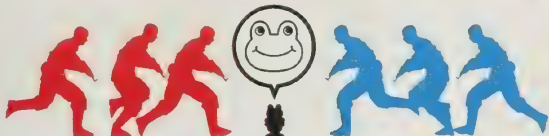
チャットルームでも、アイテム類を使用できるが、他のプレイヤーを攻撃してライフを減少させることは不可能だ。一方、CQCなどでスタミナにダメージを与えることは可能（気絶させることもできる）なので、コミュニケーションのひとつの形として"拳で語り合う"のも面白いだろう。

キャプチャーミッション／キャプチャーミッション+

チームの区別なくケロタンを奪い合うルール。『MPO』では、一定時間ケロタンを持ち続けた者の勝利。『MPO+』では、ケロタンを持って「ゴール」に入り、そこでカウントを減らして0にした者の勝利となる。ケロタンは、持っていた者の死亡などによってその場に落ち、次にそれを拾った者が保持者となる。

当然ながら、ケロタンを持っている者は他プレイヤーの集中攻撃を受ける。

チームキャプチャーミッション

チームで行うキャプチャーミッション。手に入れたケロタンを自陣営の「ゴール」へと持っていき、そのまま一定時間守りきったチームが勝ちとなる。「チケット」制を併用することもでき、その場合はチームデスマッチ同様、相手チームのチケットを0にすることでも勝利することができる。

チケット枚数、ラウンド時間、制限時間、維持時間は、設定で変更可。

✚ シューティングレンジ

2チームがステージ上の的を攻撃し、得られるポイントの多さを競う。的もチーム分けされており、自チームの的からしかポイントは入らないが、敵チームの的に攻撃を当てれば、自チームの的に変えることができる。ただし、同じ的に攻撃を当て続けて、その的を「ロック」すれば、その的を奪われなくすることが可能だ。

敵兵士を攻撃して倒すと、その兵士のチームの的のロックが1つ解除される。

※✚の表示がある部分は、『MPO+』にのみ対応しております

コミュニケーション COMMUNICATIONS

対戦プレイでは、コミュニケーションを取るために、用意された定型文を発信できるようになっている。この際、現在のゲーム参加者全員に対して発言する場合は「ショートメッセージ」、自チームメンバーに対して発言する場合は「プリセット無線」をそれぞれ利用することになる。

ショートメッセージの種類 ORIGINAL SYSTEM MENU

あいさつ

このカテゴリーを選ぶと、「こんにちは」や「参加していい？」「おつかれさま」といった、さまざまな挨拶を発信することができる。

ゲームについて

いつまで対戦ができるのか確認する「いつまでできる？」や、次のゲームのルールなどを決めるときに使える「希望ある？」といった発言ができる。

呼びかけ

ゲーム途中で離席する場合に使える「ちょっと離れます」や、戻ってきたときに使う「お待たせ」などのメッセージが発信できる。

ひとこと

何気ないひとことが選べるカテゴリー。「全滅した…」といった愚痴めいたものや、「ありがとう」といったお礼などが用意されている。

アピール

自分に関することをアピールするときに使うカテゴリー。「初心者です」や「手加減無用！」、「楽しかった！」といった発言ができる。

返答

呼びかけに対する返事のカテゴリー。「了解」や「駄目だ」といった返答以外にも、「すまない」「頼む！」といったものも含まれている。

ルール

対戦で利用できる8つのマップ名や各戦闘モードなど、ゲームを作成するときのルールに関するものがまとめられている。

数字

1から10までの数字や、月曜日から日曜日までの各曜日など、数字や時間を組み合わせて定型文が作れるカテゴリー。

BASIC KNOWLEDGE ✚ ソフトウェアキーボードの操作

SELECT+○ボタンで、チャット用のソフトウェアキーボードが、画面に表示される。操作方法は以下のようになっている。

ボタン	操作	ボタン	操作
○	決定／文字入力	方向キー	カーソル移動
[illegible]	入力取消	START	チームへ発信
[illegible]	プリセットメッセージ切り替え	SELECT	全体に発信
×	キーボード閉じる	L・R	文字入力時のカーソル移動

※✚の表示がある部分は、「MPO+」にのみ対応しております。

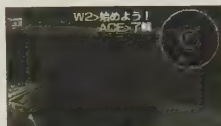
ショートメッセージ使用例

CASE 1 ゲームに参加するとき

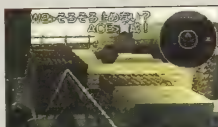
自分がゲームを作成してない場合は、まずは「こんにちは」や「はじめまして」といった挨拶をしたうえで、「参加していい？」でゲームに参加してもいいのか確認しよう。

ゲームに参加する側だけではなく、すでにゲームを行っている側も挨拶を返すようにしよう。

CASE 2 休憩するとき

長く対戦をして休憩をしたい場合、「休憩しない？」で呼びかけてみよう。ほかのプレイヤーがまだ続けたいみたいなら、「ちょっと抜けます」を発信したあとに、抜けるようにしたい。

休憩したあとも、発言してゲームを再開できる状況になっていることをアピールしよう。

CASE 3 ゲームを終了するとき

そろそろゲームを止めたいときには、終了する1ゲームか2ゲーム前に「そろそろやめない？」や「そろそろ帰ります」などで、事前にその意志を伝えておこう。

急用でない場合、いきなりゲームを終了するのではなく、なるべく終了前に確認を取っておこう。

CASE 4 回線が切断されてしまったとき

回線が突然切断され、メンバーがいなくなることがある。もし、新しい参加者が来た場合、メンバーを待つならホストのプレイヤーが「人を待っているので…」を使ってきちんと断ろう。

ホストが切断するとゲームは終了してしまう。回線の調子が悪いときは別の人がホストになろう。

CASE 5 再プレイを希望するとき

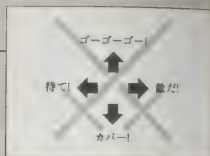
後日、同じメンバーで再プレイをしたい場合、数字を利用して待ち合わせる日時を決めるといい。さらに、次のプレイ時のルールを決めてしまうといいだろう。

特殊なルールでゲームを作成する場合は、ほかのメンバーの了承を取っておくのがマナーだ。

プリセット無線会話 PRESET RADIO PHONE

4つのルールのうち、チーム対戦中の場合のみ、チームメンバー同士で定型文による無線通信を行うことができる。このプリセット無線通信は、チーム内で連携して動くための唯一の手段といっても過言ではないので、必要なときに素早く利用できるようになろう。

攻撃系

攻撃系のカテゴリーに含まれているのは、「ゴーゴーゴー」「敵だ!」「カバー!」「待て!」の4つ。それぞれ単体でも攻撃開始の合図や援軍の要請などに活用できる。

【一斉に攻撃を掛けるときに】

相手メンバーを発見すると同時に攻撃を仕掛けるなら、「敵だ!」「ゴーゴーゴー!」と連続して使えば、十分に意図は伝わるだろう。

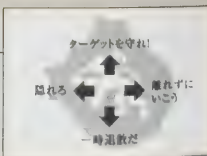
とくになにもなくても、仲間と一緒に突っ込むときの景気付けなどにも利用できる。

【集中攻撃を受けたときに】

逆に相手チームに攻撃を受けてしまった場合は、「敵だ!」「カバー!」と連続して使えば、敵と交戦中で援軍を求めていることがわかる。

攻撃系を使うのは、反撃に転じる場合。逃げるなら、防御系の「一時退散だ」を使用。

防御系

防御系のカテゴリーには、「ターゲットを守れ!」「離れずにいこう」「一時退散だ」「隠れろ」の4つが含まれる。戦闘時よりも移動時などに役立ちそうなものが多い。

【味方が倒されたときに】

相手チームと交戦中に不利な状況になったら、「一時退散だ」を使って逃げだそう。味方も同時に逃げることができるので、孤立する危険を避けられる。

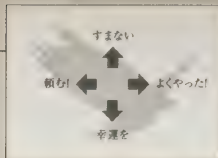
もし味方が倒されてしまったら、一時撤退して味方との合流を優先したいところだ。

【相手が攻めてきたときに】

相手チームが攻めてきた際に味方が気が付いていない場合は、攻撃系の「敵だ!」と「ターゲットを守れ!」や「隠れろ」で注意を促せば、奇襲を避けられる。

相手がケロタンを奪おうと攻めてきたときは、「ターゲットを守れ!」がわかりやすい。

コミュニケーション系

コミュニケーション系には「すまない」「よくやった！」「幸運を」「頼む！」の4つの定型文が含まれている。どれも作戦には利用しにくいが、仲間との連携強化に役立つメッセージだ。

【味方のファインプレーに】

ピンチを味方に救ってもらったときなど、味方のファインプレーに対しては、「よくやった！」とメッセージを発信し、褒めたたえたりするのもいいだろう。

【倒されてしまったときに】

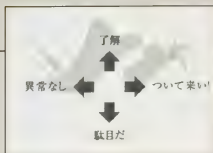
もしも、戦闘中に相手に倒されてしまったら、「すまない」や「頼む！」といった定型文を使って、自分がやられたことを伝えれば、注意を促すことができる。

【メンバーと別れる際に】

チームメンバーと別行動を取る場合などに「幸運を」と呼びかけ、敬礼すると、戦場でお互いの無事を祈る戦友のようなイメージで一層盛り上がる。

たった一言でも、こういったやりとりがあれば、一緒に戦う仲間というイメージが増す。

応答系

応答系の定型文は、「了解」「ついて来い！」「駄目だ」「異常なし」の4種類。仲間からの指示に対する返答や、行動中の返答などに利用可能だ。

【突撃するときに】

ケロタンを奪いに向かう際などに、「ついて来い！」を使ったあとに先頭に立って突っ込めば、それが総攻撃の合図となる。

【防衛にあたっているときに】

なにかを見張っているときなどは、定期的に「異常なし」と発言しておこう。不意の戦闘時にも発言がないことで、異常を知らせることができる。

【誰かの提案への返答に】

「カバー！」で援軍を求めてきた味方には、「了解」などで返事をしよう。もし、自分も戦っている場合は、「駄目だ」で援軍に向かえないことを伝えよう。

同様の返答はショートメッセージにもあるが、こちらはチーム内での返答用。要注意。

BASIC KNOWLEDGE

✚ 写真撮影とキャラクターのモーション再生

対戦中、SELECTボタンを押しながらSTARTボタンを押すことで、画面の"撮影"ができる。画像はメモリースティックに保存され、ブリーフィングメニューのSYSTEM-METAL GEAR PORTALメニューから、インターネットへのアップロードも可能だ。また、プリセット無線メニューで□ボタンを押せば、キャラクターがモーション再生を行うので、それを撮れば面白い写真になるだろう。

※✚の表示がある部分は、「MPO+」にのみ対応しております。

編成のポイント POINT OF ORGANIZATION

対戦で重要となるのは、プレイヤーのスキルだけではない。どういった能力のキャラクターにどんな装備を持たせるか、部隊の編成も勝敗を左右する大きなファクターだ。ここでは、部隊編成の際に押さえておきたいポイントについて触れていく。

編成手順 ORGANIZATION PROCEDURE

兵士の順番、装備武器、所持アイテムなど、部隊の編成を行ううえで、プレイヤーが考えなくてはならない事項は、多岐に渡る。

まずは、編成を行うときに必ず押さえておきたい手順を理解して、自分なりの部隊を作り上げるための指針にしよう。

STEP 1 チーム構成の決定

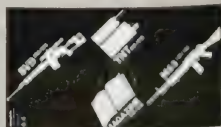
まずはどういったチームを作るのか、コンセプトを決定する。ここでは、3つの構成案を紹介する。下記を参考にして、どういった構成にするか考えてみよう。

1 バランス重視	2 得意戦術重視	3 兵士重視
近距離戦用武器、遠距離戦用武器、トラップなど、さまざまな武器をバランスよく装備させる。いろいろな状況に対応できる、汎用性に富んだ編成だ。	接近戦や狙撃など、自分が得意とする戦術に特化した装備で固めた兵士で構成する。苦手な相手もいるが、得意戦術に持ち込めれば、非常に強力だ。	特定の兵士にこだわってチームを編成する。好きなユニークキャラクターや、愛着のある兵士や兵種で構成すれば、勝敗はともかく楽しくプレイできる。

STEP 2 出撃兵士の決定

STEP1で立てた方針に従ってチームに組み込む兵士を決めていく。ただし、なるべくライフ、スタミナが多く、使用武器に関係するスキルは高い兵士を選びたいところだ。

STEP 3 アイテムの決定

最後に、各兵士の装備を決定していく。基本は、スキルが高いカテゴリーの武器を持たせること。あとは、戦術を考えて必要な武器を選択していこう。

チーム例 EXAMPLE OF TEAM

前ページで紹介した編成手順の構成案に従って、実際に3つの部隊を編成してみた。下記では、それぞれの部隊の戦術や運用法などにも触れているので、似たようなタイプの部隊を作って対戦に臨む際には、プレイの参考にしてほしい。

バランス重視チーム

各兵士の装備は、近距離戦用のナイフ、中～長距離戦用のアサルトライフルかスナイパーライフル、トラップ用のクレイモアや雑誌と、バランスよく装備。なお、残り1枠は麻酔銃か防具などを持たせたり、スキルの高い武器を予備として装備してもいい。

【実際の戦術】

中～長距離戦用の銃器を装備して相手を捜し、発見したらそのまま攻撃。距離が詰まったら、武器を近距離戦のものに切り替えて対処しよう。また、逃げるときやチームキャプチャー戦などでは、トラップを活用する。

相手の苦手な間合いを見極めれば、装備を変えることでそこを突き、戦闘を有利に運べる。

近距離戦特化チーム

まずはナイフスキルの高い兵士を選んで編成していく。ナイフ以外の装備は、相手に接近するまでにダメージを受けることを考えて防具を持たせておきたい。また、スキルの高い銃器と、チームキャプチャー戦などで役に立つトラップを持たせる。

【実際の戦術】

相手を見つけたら、一気に距離を詰めて攻撃開始。盾を持っている場合は、1度ローリングで相手の体勢を崩し、その隙に持ち替えるといいだろう。ただし、先に発見された場合は、逃げてしまったほうが無難だ。

接近戦に持ち込むことさえできれば強いが、どうやってそこまで持っていくかが問題となる。

ユニークキャラクターチーム

出撃させるユニークキャラクターを選び、各々が得意とする武器を装備させる。ユニークキャラクターは、全体的にライフやスタミナが多いので、その点は通常の兵士より安心。あとは、持っている固定武器や得意な装備の種類で決めてもいいだろう。

【実際の戦術】

どんな装備を持たせたか、つまり選んだキャラクターによって戦術は変わってくる。死んでも兵士を失ってしまうというペナルティはないので、被害を気にせず伸び伸びと戦うことができるだろう。

ユニークキャラクターの多くは、各々に得意なスキルがあるので、育てなくても活躍がみこめる。

対戦時のテクニック講座 TECHNIQUE COURSE

対戦では、先手を取ったほうが圧倒的に有利になるため、基本的に敵に見つからないように行動する本編とは違い、効率的に相手を発見し、倒しにいく必要がある。ここでは各ルールにおける基本的な動きとともに、対戦に役立つテクニックを紹介していこう。

方針と攻略 POLICY & MEASURES

まずは、それぞれのルールごとの基本方針と攻略手順を紹介していく。ただし、相手はコンピュータではなく人間なので、こうすれば必ず勝てるという方法は存在しない。ここで紹介するものをベースに発展させ、臨機応変に対処しよう。

(チーム)デスマッチ

重要なのは、いかに自分(たち)への被害を抑えるかということ。相手を先に発見すること、周囲の環境を有効に活用すること、チームから孤立しないことなど、戦闘になる以前の立ち回りをしっかり考えよう。

混戦には手を出さず、両者が倒れそうになったところで攻撃を加え、漁夫の利を得たいところ。

✚ シューティングレンジ

ある程度コンスタントに相手プレイヤーを攻撃していくのがポイント。的の数やステージの広さ、残り時間、プレイヤーの人数、互いのスコアなどに応じて、そのタイミングや攻撃の程度などを判断していこう。

スコーピオンなど、レーザーポインター付きの銃器は、少し離れた的にも命中させやすくて便利だ。

キャプチャーミッション(+)

ケロタンを取ったあとの逃げ方が重要。周囲の地形などを利用しつつ、相手の裏をかく動きを心がけよう。また、キャプチャーミッション+では、各ゴールの配置を見て、効率的なルートを考えながら動こう。

どのルートを逃げるか、あらかじめ考えて行動しよう。間違っても袋小路には入らないように。

チームキャプチャーミッション

攻撃側なら、戦力を集中させて力押しをするか、主力が攻撃を仕掛けて注意を引いた隙に別働隊がゴールに向かう戦術が有効。逆に防衛側はゴールに相手を近づけないために、どこで防衛に当たるかがポイントだ。

有効範囲に入った相手に効果を及ぼす各種トラップは、ゴールを守る際に力を発揮する。

※ ✚の表示がある部分は、「MPO+」にのみ対応しております。

COLUMN シューティングレンジの的は、実はナイフなどの白兵戦武器でも攻撃することができ、ポイントを得ることが可能だ。ただし、武器によってはヒットしない高さがあったり、間合いの調整が難しかったりするので、銃器のように素早く正確にヒットさせることは困難だが試してみよう。

基礎テクニック BASIC TECHNIQUE

ここでは対戦時にルールを問わず役立つ、基本的なテクニックを紹介する。これらのテクニックは、さまざまな条件下で使用することになるので、どんな状況でも、うまく利用できるようになっておこう。一通りマスターすれば対戦の勝率も上がるはずだ。

TECHNIQUE 1 移動の際のポイント

【常に射線を意識して動く】

開けた場所を移動すると、狙撃などの先制攻撃を受ける可能性が高くなる。つねに射線を意識し、遮蔽物を利用しながら移動しよう。敵の追跡時も、いつ別のプレイヤーに襲われるかわからないので、油断しないこと。

移動の際には物陰に隠れながらが基本。周辺だけでなく、高い場所からの狙撃も警戒すること。

【レーダーを過信しない】

レーダーは、相手の位置を探るのに非常に便利だが、平面上の位置しかわからない点と、あくまで音にしか反応しない点に注意をしよう。また、戦闘中など、自分が大きな音を出していると、反応を見落とす場合もある。

レーダーは便利だが、相手が身動きをしないと反応しないといった特性についても頭に入れよう。

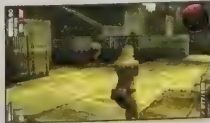
TECHNIQUE 2 相手と出会った状況に合わせた行動

【先に相手を発見】

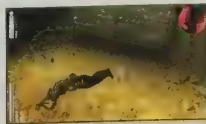
この場合は一方的に有利に立てる。すぐさま奇襲を掛けるか、チーム戦の場合は仲間を呼び集めよう。ただ、相手も周辺を警戒しているはずなので、すばやく行動に移る。また、奇襲を掛けるなら、なるべく威力の高い攻撃を仕掛けたいところだ。

気付かれる前に麻酔攻撃や威力の高い攻撃を仕掛けていく。

【ほぼ同時に発見】

相手のライフが低かったり、単独行動を取っているようなこちらに有利な状況では、すぐに攻撃を行うべきだ。もちろん、逆の状況ならば、攻撃を受ける前に逃げるべきだろう。こういった不意の遭遇に備え、常に武器は装備しておきたい。

相手の状態と自分の状態を判断し、的確に行動しよう。

【先に敵が気付いた】

移動中に相手に先に攻撃されてしまった場合は、それ以上攻撃を受けて被害が大きくなる前に逃げるべきだ。ライフが多くてもその場で攻撃を受け続けるのは非常に危険。まずは逃げて、体勢の立て直しを優先しよう。反撃はそれからだ。

ローリングなどで回避行動を取り、可能であれば相手の位置を探りたい。

移動時のテクニック MOVE TECHNIQUE

ここからは、少し状況を限定して、移動時に役に立つであろうテクニックを紹介する。ちなみに、チーム戦の場合、固まって行動するのが基本となる。陽動などで1人で行動する場合には、相手の死角を意識して、そこを突くように移動すると効果的だ。

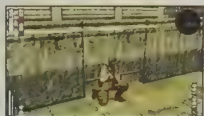
TECHNIQUE 1 ひとりで動く場合

【ローリングを活用する】

遮蔽物がない場所を横切る場合などはローリングで移動しよう。射撃された場合でも、命中する確率を減らすことができる。

相手から奇襲を受けた場合にも、ローリングで移動すれば被害が少なくてすむ場合が多い。

【有利な地形を確保する】

狙撃しやすい高所や、少しの移動やしゃがむことで身を隠せる窓辺に潜み、チャンスを待つのも有効なテクニックだ。

高所や遮蔽物がある場所などで相手を待ち受けると、戦いを有利に進めることができる。

【飛び降りて背後を突く】

自分が高所にいて、相手がそのすぐ側を通った場合、射角の問題で攻撃できないことが多い。そのときは飛び降りて奇襲を掛けよう。

高所で待ち構え、背後から襲いかかる。接近戦を得意とするスネークやヌルで行うと効果的。

TECHNIQUE 2 チームで動く場合

【囮で相手を誘導する】

1人の目標を見つけると、相手はそれを追いかけて来る可能性が高い。それを利用して味方が集まっている場所に誘い込もう。

打ち合わせは難しいかもしれないが、逃げる際に味方の攻撃範囲を目指せば、有利になる。

【数的優位を作り出す】

相手を探すときなどは分散しがちだが、無線をうまく使い、すぐに集まれるように味方の動きにも気を配っておこう。

つねに複数で行動するようにしておけば、相手チームと出会った際にも有利に戦える。

攻撃時のテクニック ATTACK TECHNIQUE

続いては攻撃時に役に立つであろうテクニックを状況別に紹介する。下でも触れているが、ヘッドショットは、ほとんどの兵士が即死するほどの大きなダメージを与えられるので、積極的に狙っていこう。どんな武器でも狙えるように普段から鍛えておくといい。

TECHNIQUE 1 銃撃戦を制するには

【武器の性能を理解する】

例えば、ショットガンは敵を吹き飛ばすし、ナイフは連続攻撃の最後の一撃の攻撃力が高いなど、武器の特性を把握しよう。

装備している兵士のスキルが高ければ、集弾率が上がるなど、ボーナスが得られる利点がある。

【遮蔽物の有効活用】

相手と移動中に遭遇し、銃撃戦になった場合は、被害を押えるためにも物陰へと移動し、そこから攻撃するようにしよう。

相手にロックオンされていても、遮蔽物に隠れてしまえば、ダメージを受けにくくなる。

【ヘッドショットの注意点】

ヘッドショットを行うために主観視点にすると、ほとんどの武器は、その間は移動できず、無防備になる。すばやく攻撃しよう。

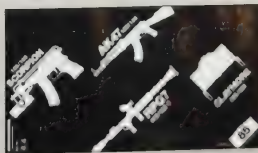
Mk22などで気絶させてから、ゆっくりとヘッドショットを狙うのが、一番確実で実用的だ。

【伏せて命中率を下げる】

伏せれば、弾丸が当たる面積が小さくなり、命中しにくくなる。ただし、相手が接近してきたときはすぐに起き上がろう。

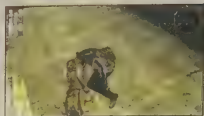
命中率は下がるが、攻撃を受けることには変わりない。相手の隙をついて反撃に転じる。

BASIC KNOWLEDGE 本編との相違点

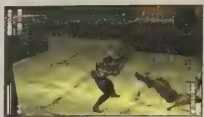
対戦時には、薬品や弾薬を持ち込むことができなくなっている。また、ユニークキャラクターや特定の武器の持ち込みは、ルールによって制限される場合もある。持ち込みが禁止されていない場合でも、弾数が調節されていることがあるので、参加前に確認しておこう。

RPG-7を使用する場合、本編では15発の弾数が、対戦では2発になってしまうのだ。

TECHNIQUE 2 接近戦で優位に立つ

【CQCで敵を掌握】

兵士のナイフスキルが高いなら、接近したときにCQCで相手の体勢を一旦崩してから攻撃に移ると、攻撃をかわされにくくなる。

CQCで体勢を崩した場合、打撃攻撃などよりも多く相手のスタミナを奪うことができる。

【打撃攻撃で気絶を狙う】

多くの武器は、構えずに□ボタンを押すと打撃攻撃を行う。これで相手のスタミナを奪い、気絶させれば優位に立てる。

盾を装備すると、正面からの銃撃を防ぐだけでなく、体当たり攻撃を仕掛けることが可能。

【ローリングでダウンを奪う】

相手にローリングを当てれば、ダウンさせることができる。起きあがるときの頭の位置を覚えれば、ヘッドショットも狙えるだろう。

ローリングの体当たりで攻撃したら、一気に相手との距離を詰めて追い打ちを狙おう。

TECHNIQUE 3 遠距離からの狙撃

【効果的な狙撃ポイントを探す】

相手がよく通る通路を見下ろせる高所などが、狙撃に適している。逆にその場所を覚えておけば、潜んだ相手への攻撃もできる。

死んだときの復活地点が集まっている場所などは、相手が現れる可能性が高いので狙い目だ。

【退路を確保してから攻撃】

狙撃中は、どうしても素早い移動が難しい。攻撃を受けたときに備え、移動ルートをあらかじめ考えておいたほうがいいだろう。

狙撃武器は視界が狭まるため、視界外からの攻撃を受けないように自衛手段も考えておこう。

BASIC KNOWLEDGE フルトン回収システムを利用した戦法

体力やスタミナが残り少ないとき、弾薬がなくなったときなどは、兵士を退却させるのもひとつの手だ。兵士ごとに得意距離を変えておき、相手にあわせて切り替えて戦う方法もある。ただし、フルトン回収システムを利用すると、チケットが減ったり、スコアが減点されるなどのデメリットもあるので注意しよう。

特殊武器を使用する時のテクニック SPECIAL ARMS

ここでは、銃器やナイフ以外の武器の効果と使用法について触れている。すべてのトラップはローリングで飛びこえることもでき、雑誌以外のトラップは、銃器で破壊できる。設置する場合は角を曲がってすぐの位置など、気付かれにくい場所に置いておこう。

TECHNIQUE 1 各トラップの特徴

【クレイモア】

感知範囲内に兵士が入ると爆発する対人地雷。使い勝手はいいが、トラップの中では、設置するのに一番時間がかかるため、設置時に攻撃を受けやすい。周辺には十分気をつけよう。

前方扇状の範囲に反応して爆発するが、爆風は半球状に広がる。

【TNT】

爆発範囲がクレイモアよりも大きい強力な爆弾。設置後違う武器を装備しても、持ち直した後に再度攻撃ボタンを押すと起爆できる。待ち伏せて誰かが通ったら爆発させよう。

任意に発動させることができるが、同時に1個しか設置できないのが難点。

【雑誌】

範囲に入った男性兵士を、無防備状態にすることができ、その隙にヘッドショットを狙うこともできる。場合によってはほかのトラップよりも強力だが、効果のない相手がいる。

女性の場合、芸術家のキャリアを持っていなくても雑誌の影響を受けない。

TECHNIQUE 2 各グレネードの特徴

グレネードは投げ込むことで遮蔽物の向こうも攻撃できるが、スキルとキャリア、投げ方で飛距離が変化する点に注意しよう。

【スタングレネード】

広範囲に強力な光を放ち、視界を奪うと同時に、スタミナを奪う。背中を向ければ被害を抑えられる。

【グレネード】

投げて３秒後に爆発し、周辺の兵士にダメージを与える。構えている間には爆発しない。

【チャフグレネード】

周辺に小さな金属片をばらまく。金属片が舞っている間はプリセット無線での会話ができなくなる。

【スモークグレネード】

爆発時に周辺を煙で覆い、視界を奪う。煙の中では自分も相手もロックオンができない。

【LNグレネード】

パイソンの専用武器。爆発に巻き込まれると、そのとき装備していた武器が一定時間使えなくなる。

MATCH

COMM BASE
ふたつの建物を活用せよ

通信基地を対戦マップとして選んだ場合、通常のマップとは違い、建物の扉がすべて開いている状態で固定されている。また、建物の中にある地下通路への入り口のハッチは無くなっており、塹壕のようになっている。

KEY POINT 通信施設と北西の倉庫の屋上には、どちらも登れるようになっている。屋上は下から発見されにくいため、狙撃や待ち伏せなどに最適

1F

マップ中のアイコン

- デスマッチのスタートとリスポーン
- チームデスマッチ（ブルー）のスタート
- チームデスマッチ（レッド）のスタート
- チームデスマッチ（ブルー）のリスポーン
- チームデスマッチ（レッド）のリスポーン
- チームキャプチャー（ブルー）のスタート
- チームキャプチャー（レッド）のスタート
- チームキャプチャー（ブルー）のゴール
- チームキャプチャー（レッド）のゴール
- チームキャプチャー（ブルー）のリスポーン
- チームキャプチャー（レッド）のリスポーン
- キャプチャー+のゴール ※1
- ケロタン
- シューティングレンジのターゲット ※2

※1 キャプチャー+のスタートは、デスマッチのスタート地点8ヵ所から選ばれる。
※2 シューティングレンジのスタートとリスポーンは、チームデスマッチと同様。

DEATH MATCH　地下通路を活用しての奇襲が可能

地下通路を利用すれば、外に出ずに2つの建物間を移動できる。これをうまく活用すれば、相手の背後に回っての奇襲が可能だろう。ただし、建物の中以外の入り口から通路に入る場合、イントルード前に無防備な姿をさらすことになるので、敵の目を盗んで行うこと。また、建物の屋上から狙撃を狙うのも有効だ。

建物内部の入口からであれば、イントルード前の隙も少なくて済む。

CAPTURE＋　たてこもるのなら屋上がおすすめ

ケロタン奪取後、カウントを稼ぐには、通信施設の外周にあるゴールを回るか、建物の屋上に向かうのが有効だ。屋上にたてこもる場合は、ハシゴを登り切った位置にクレイモアなどのトラップを仕掛けておけば、破壊や回避もされにくく、ダメージを受けた相手は下まで落とされる。その間に、屋上北側にあるゴールでカウントを減らしていこう。

通信施設の屋上北側の手すりをローリングで飛び越えると、着地時にダメージを受けるので注意。

TEAM CAPTURE　侵入経路を限定しやすいゴール地点

ケロタンを入手したら、ブルーチームは南西のゴール地点の北と東の通路、レッドチームは北東のゴール地点の西と南の通路をクレイモアで封鎖し、敵を迎撃しよう。侵入経路が二択になるため、どちらかの通路に注意を引きつけられて、もう一方を突破されることがないよう注意したい。通信施設の屋上から、援護射撃を行うのもありだ。

クレイモアで通路を塞げば、相手に発見されて破壊されても、接近を知らせる警報機代わりになる。

SHOOTING RANGE　主力部隊を屋上から支援しよう

ターゲットが幅広く分布しており、1F各地でのターゲットの取り合いが熾烈になってくる。そのため、1Fで動く主力部隊を支援する意味でも、最低1人は通信施設の屋上にメンバーを派遣しておきたいところだ。そのうえで、ダメージを受けた味方と、屋上のメンバーが入れ替わるなどしていけば、効率的にポイントを稼げるはずだ。

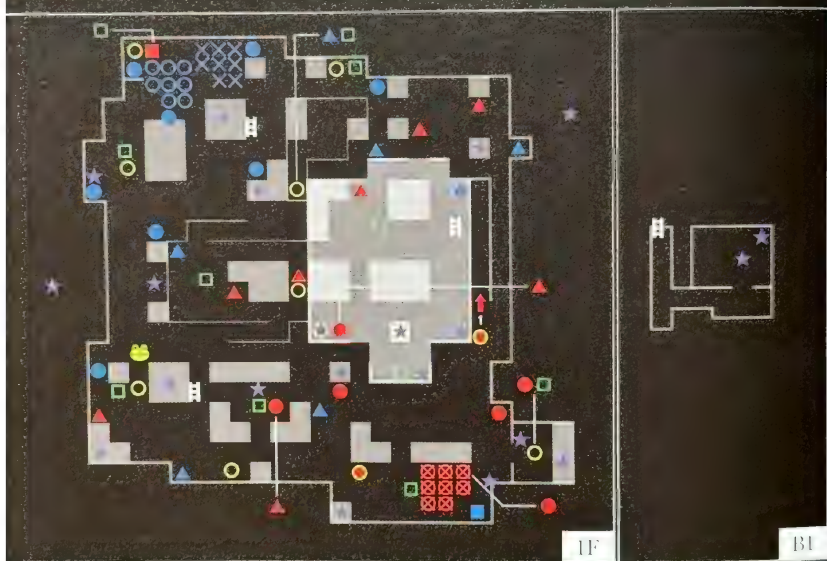
屋上からは、外周のターゲットのほかに、それを狙う敵を狙撃して妨害することも可能だ。

※このページは「MPO＋」にのみ対応しております。

SOVIET PATROL BASE

多数配置されたコンテナが視界を遮る

地下牢がある基地を中心に、コンテナが多数配置されているステージ。本編との大きな違いはないように見えるが、地下にある牢獄の扉が開いている点と、マップ南東の武器庫の扉が取り外されているという差異がある。

KEY POINT 周辺に配置されたコンテナで見通しが悪いが、コンテナの上や見張り台、基地屋上など、プレイヤーが登れる高所も多数ある

DEATH MATCH 視界が開けた場所を押さえよう

コンテナが多く並んでいる場所は、奇襲を仕掛けやすいと同時に、相手の接近に気が付かない場合も多い。その点、建物の屋上などは視界が開けており、その場で戦闘を行いやすい。また、2つある見張り台は狙撃に最適だ。なお、高所を押さえられて狙撃手に狙われた場合は、建物の内部に入ると、外からは狙われにくい点を覚えておこう。

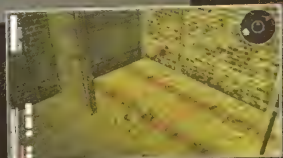
地下は入り口が1カ所で立てこもりやすい反面、出口を押さえられ、閉じこめられる危険もある。

CAPTURE+ 逃走ルートを確立しておく

基地の屋上は、登るルートが1つしかないうえに、逃げる場合のルート選択の幅が広いので、ケロタンを取った場合に逃げ込んで、カウントを減らしていくといい。反対に地下は、見つかりにくくはあるものの、狭いうえに逃げ場がなく、ゴールも存在しないため、逃げ込むだけ無駄となってしまう。慌てて入り込まないようにしよう。

屋上から飛び移れるコンテナの上ならば、ケロタンを落としても横取りされにくい。

TEAM CAPTURE 基地屋上の確保が勝敗を分ける

視界を遮るコンテナが数多く配置されているので、両チームとも戦いづらいマップといえる。お互いのリスポーンポイントも、ゴールを覆うように広がっているので、ルートを封鎖することによる防衛も難しい。基地の屋上を押さえられれば、攻める場合も守る場合も援護が期待できるので、なるべく多く人員を配置しておきたいところだ。

レッドチームの場合は、ゴール近くにある見張り台を確保できれば、防衛しやすくなるだろう。

SHOOTING RANGE 高台を占拠してポイントを稼ごう

基地屋上を押さえられるかどうかが、勝敗を大きく左右する。屋上を占拠できたら、あとは屋上を狙う敵の攻撃に気を付けつつ、地上部隊を援護していけばいいだろう。もし相手に基地の屋上を押さえられたうえ、守りを崩すのが難しいという場合は、屋内の的で確実に稼いでいくか、2つある高台を両方確保して対抗するという手もある。

基地屋上の南西にあるコンテナの上は、北西から南東まで幅広くカバーできる絶好のポイントだ

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

MATCH

SUPPLY DEPOT

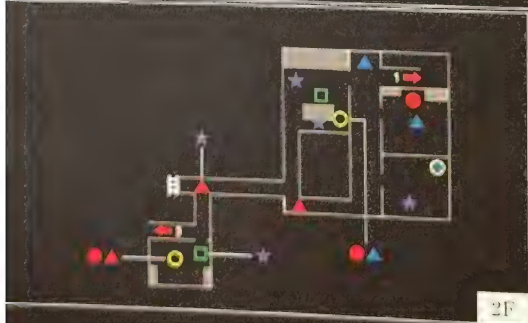
小部屋が多く隠れやすいステージ

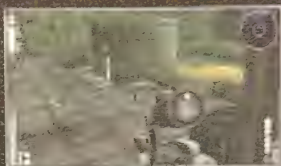
資材集積所でも、すべての扉が取り除かれている。TNTで爆破すると壊れる壁も最初から崩れており、すべての部屋の窓ガラスもなくなっている。部屋の中など、視界に入らない場所が多いステージだ。

KEY POINT ケロタンの初期位置にもなるマップ中央の広場は、ほかのプレイヤーに遭遇しやすく、戦場になりやすい危険な場所。2階からの狙撃も怖い。

1F

2F

B1

DEATH MATCH　中央広場での乱戦を生き残れ

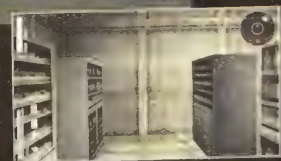
相手を探して各プレイヤーが移動した場合、遮蔽物の少ない中央広場で互いに発見、戦闘になるケースが多い。その場合は、相手を倒すことも大事だが、2Fから狙撃を受ける可能性も考えて行動しよう。中央倉庫1Fの奥は、案外見落としがちな場所なので、ここからあたりの様子をうかがうのもいいだろう。

2Fを移動すれば、広場の大部分は狙撃可能。広場で戦闘が起こったらチャンスだ。

CAPTURE+　小倉庫2Fで敵を迎え撃つ

大倉庫1Fの小部屋や見張り小屋のハシゴから下りられる地下は、入り組んでいるために敵の銃撃から身を守るのに適している。ただ、二方面以上から攻撃を受ける可能性があるので、長期に渡ってカウントを減らすのには向かない。ここは侵入経路が1ヵ所に絞られる、南西の小倉庫2Fで敵を迎撃しつつ、カウントを稼ぐといいだろう。

小倉庫2Fで危険を感じたら、窓からローリングで飛び降りて、敵のゴールを目指そう。

TEAM CAPTURE　両チームともに奇襲が可能

どちらのチームも、ゴールが建物の影に隠れてはいるものの、最短距離を進む中央広場のルートと、東から南にかけて延びる迂回ルート以外にも侵入経路があるため、奇襲には十分注意したい。ブルーチームは大倉庫の南東にある小部屋の窓、レッドチームは小倉庫の裏手と、2Fからのルートにそれぞれ監視の人員を配置しておこう。

大倉庫南東の小部屋は、遮蔽物が多く、倉庫を抜けて近づかれると、かなり気が付きにくい。

SHOOTING RANGE　大倉庫2Fを確保して味方を支援

大きな倉庫の2F南面は、中央広場を一望できる絶好のポイントとなっている。地上の仲間たちを支援しつつ、的も撃ち抜いていけるため、おすすめのスポットだ。ただ、侵入ルートが2ヵ所あるため、敵の2方向からの攻撃を受けると守るのが難しい。ルートにクレイモアを配置するなどして対処し、このポイントを奪われないようにしよう。

2Fを占拠しておくには、侵入ルートを見張る専門の人員も確保しておきたいところだ。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

TOWN

トラックによる遮蔽を活かせ

ステージ内にある建物の扉がなくなっているほか、マップの中央部などに合計6台のトラックが配置されている。ただし、ストーリーミッションの場合などとは違い、下にTNTを仕掛けても爆発はしない。

KEY POINT イントルードでトラックの下に滑り込めば、待ち伏せなどを行いやすい。また、手すりを乗り越えることで、移動できる場所も多数ある

DEATH MATCH 隠れられる場所が多く待ち伏せが有効

KEY POINTでも触れたとおり、配置されている6台のトラックを始め、中に入れる建物やベンチの下など、隠れられる場所が多い。また、このステージは必ず夜になるため、入り込むところを見られなければ、暗闇も手伝ってかなり発見されにくい。潜伏先を吟味して、狙撃を行うのが非常に効果的なステージだ。

バスの下などは、隠れているのを発見された場合は逆にピンチになってしまう。

CAPTURE+ ショートカットで敵を欺け

ケロタンを入手したら、高台のほうに向かうのがおすすめだ。3層目にあるゴールでカウントを減らすことも可能なうえ、手すりをローリングで越えて下に降りることもできるので、追跡を振り切りやすい。ただ、高低差の大きいところでは、着地時にダメージを受けて、ケロタンを落としてしまう。飛び降りる際は、注意しよう。

窓から建物に飛び込むなど、上の階層に向かう場合もルートを読まれないように。

TEAM CAPTURE 高所からの奇襲攻撃を警戒

ブルーチームは南東の角、レッドチームは北西の陸橋下の奥がゴールとなる。前者は、広場を横切るルートに気を付けつつ、坂道からの攻撃を警戒しよう。後者は、陸橋や西側の階段からの奇襲に対して、守りを固める必要がある。ただ、ゴール前に人員が集まると、グレネードなどの餌食になりやすいので、多少ばらけて警戒するといいだろう。

ブルーチームのリスポーンポイントは2層部分と3層部分に集中しているので、陸橋上が主戦場となる。

SHOOTING RANGE 地道に的を落としていこう

3層構造になっている本マップでは、たとえ3層目に上がっても、2層目自体が遮蔽物になってしまう範囲が広い。そのうえ、マップ中央部のトラックを始めとする遮蔽物も多いため、高地の優位性はさほど大きくない。高台の仲間には、敵の牽制に専念してもらい、主力部隊で着実にポイントを獲得していくほうがいいだろう。

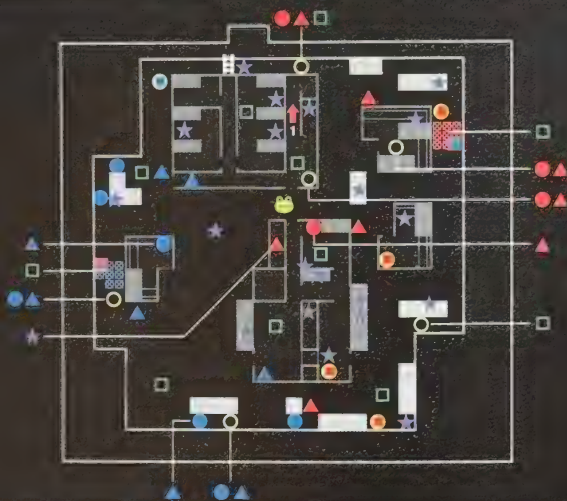
マップ最北にある、もっとも高所のポイント。南方の建物のせいで、かなり視界を遮られている。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

HOSPITAL

狭い箱庭で戦闘が行われる激戦地

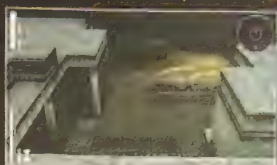
建物の扉と、診療施設の北棟2Fにあった窓ガラスが取り除かれている。変更点の中で一番大きいのは、外周部に出られなくなったこと。入り口は門で塞がれ、イントルードで抜けられた穴も塞がれている。

KEY POINT 屋外では、中央の建物の屋上にいれば攻撃しやすいように思えるが、敷地が狭いので、意外に攻撃できる範囲は狭い

1F

2F

3F

DEATH MATCH 待ち伏せは建物内で

屋内は仕切が多く、見通しが悪いため、トラップや待ち伏せが非常に効果的だ。ただし、出入口の少ない場所が多いので、相手がトラップに引っかかったらすぐさま追撃を行ってその場から立ち去らないと、逆に追いつめられる結果になる。有効な狙撃ポイントのひとつは診療施設の屋上だが、それでも死角になる部分が多く、警戒は怠れない。

２階建ての屋上は、建物の北側や南側が完全に死角になってしまっている。

CAPTURE＋ 建物の中や外壁沿いを逃げ回ろう

狙撃を受ける可能性が高い、診療施設西の開けた場所へ入らないように建物の中を移動するか、屋外なら外壁沿い逃げ回るのがおすすめだ。どこか一ヵ所でカウントを進めようとせず、複数のゴールで細かく刻むようにしよう。建物の中を逃げる場合は、診療施設から北棟の2Fに進み、窓から飛び降りて外周に向かうルートがいいだろう。

診療施設にあるカウンターは、ローリングで飛び越えてすばやく移動しよう。

TEAM CAPTURE ゴール周辺の地の利を活かせ

双方ともゴールが倉庫の裏手にあるが、ブルーチームの周囲のほうが、より開けている。相手の接近を察知しやすい反面、狙撃も受けやすいので、北棟の屋上を押さえて敵の侵攻を封じ込めたい。逆にレッドチームは、範囲が限られる分、敵の進行ルートを予測しやすい。ただ、相手のリスポーンポイントがゴールに近いので奇襲には注意しよう。

北棟の屋上からなら、北側から攻めるときの援護も行える。ブルーチームの攻守の要地だ。

SHOOTING RANGE 建物内の的を確保せよ

的の半数近くが、診療施設と北棟の内部に設置されているため、屋内戦がメインとなる。そのため、高所のサポートを行うよりは、全メンバーで屋内を占拠し、その際にポイントを稼いでいったほうが効率的だろう。逆に屋内を完全に捨てる場合は、北棟の屋上に狙撃兵を配置したうえで、外周や倉庫内の的を確実に落としていきたい。

狭い建物内での熾烈な銃撃戦が展開されるので、盾を装備しておくのもいいだろう。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

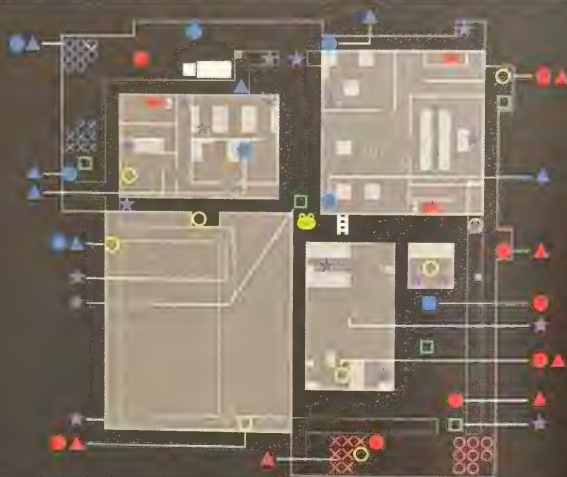
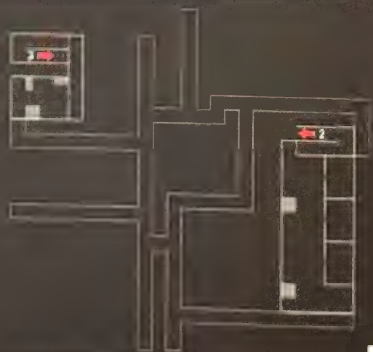
SECURITY BASE

外周部に巡らされた塹壕を利用しよう

ほかのステージと同じく、扉はそのほとんどが外されている。また、イントルードで移動できた地下通路が、南東の隅を除いて塞がれているほか、各建物の地下に向かうための扉も、閉じたままとなっている。

KEY POINT 溝状の通路は、まっすぐで見通しがいいうえに細くて遮蔽物などもない。南西部で相手と遭遇した場合、正面からの撃ち合いになる可能性が高い

1F

B1

DEATH MATCH 激戦区はマップ中央

待ち伏せを行う場合は、隠れる場所が多く、罠なども仕掛けやすい、北東にある建物の内部で行うのがいいだろう。また、チーム戦でも個人戦でも、ステージの中央を通る、北東と北西の建物の間にある通路で相手と遭遇する可能性が高い。このあたりは、建物の上からも攻撃でき、激戦地となることが多いので、近付くときは警戒しておこう。

北西の宿舎内も待ち伏せに向いているが、こちらは部屋の外の通路が狭く、逃げにくい。

CAPTURE+ 塹壕に注意して逃げろ

2つの建物や倉庫の間といった、狭いスペースを逃げ回りつつ、カウントを稼いでいこう。ただ、塹壕に落ちると、逃げ場が限られるうえ、上から狙い撃ちにされる可能性が高い。さらに塹壕から上がるには、マップ南と西にある坂か、北と東にあるコンテナを登る必要がある。登る際に大きな隙ができてしまうので、ケロタンの保持は困難だ。

基地の壁沿いを移動するようにして、上方からの狙撃を受けないように注意を払おう。

TEAM CAPTURE ゴール付近での敵の復活に注意

ブルーチームは、ゴール付近と、倉庫、武器庫基地からなる三叉路を分担して守るといい。ただし、敵のリスポーンポイントが東から南にかけて存在するうえ、倉庫の中にもあるため、相手を倒しても油断は禁物だ。レッドチームは、ゴールの東からの攻撃に備える人と、北西の角で南からの進入を防ぐ人に担当を分けておこう。

ケロタンを奪ってゴールを行き来する際、基地2Fのベランダを押さえてあると、狙撃で優位に立てる。

SHOOTING RANGE 建造物や塹壕内の的を確実にクリア

建造物による死角が多いため、高所からの狙撃は難しい。基本的には、チーム全員で移動しつつ、建物内や塹壕の的を1つずつ狙っていったほうがいいだろう。ただ、塹壕を移動している最中は、敵の攻撃が避けづらい。的を遠距離からの狙撃で撃って危険性を回避したり、移動が必要な場合も先遣隊が安全を確認してから進むようにしたい。

建物から出る際には、次にくる敵に備え、出入口にクレイモアなどのトラップを設置するのもありだ。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

HARBOR

限られた連絡路が鍵を握る

ステージ内にある建物と船の入り口の扉はなくなり、建物の窓ガラスも取り除かれている。北西にはトラックが配置されており、レッドチームがゴールでケロタンを守る際には、遮蔽物として利用が可能だ。

KEY POINT 船の中に入る場合、中層は甲板と岸壁間を移動する際に利用するが、船倉部は中層から攻撃される危険が高いので、降りないほうがいいだろう。

2F(甲板)

1F(中層部)

B1(船倉部)

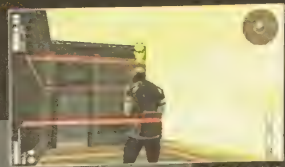
狙撃をするなら甲板で待機しよう

狙撃を行う場合、船の甲板からなら、港のほとんどを攻撃範囲に収めることができる。港で行動するなら、つねにそれを意識して、コンテナや建物の北側など、甲板から死角になる場所を移動しよう。船内は、基本的に中層を通り抜けるのみにしておいたほうが安全だが、やむを得ず船倉に降りた場合は、壁沿いに逃げて甲板を目指すのが確実だ。

中層部から攻撃を受ける可能性が高い船倉部でも、階段と壁の間など、安全地帯はある。

CAPTURE+

ルートが限られ、先回りされやすい

甲板や船倉、港にはコンテナが積まれ、こまめに移動していれば、銃撃などを避けやすくなっている。ただし、港を東西に移動するルートは2ヵ所だけ。また船の中も、ほぼ1本道の通路のようなものなので、移動するルートが限られており、先回りされやすい。行く手を塞がれたら、即座に別のゴールへ向えるよう、行動計画を練っておこう。

西にある建物の2Fは、階段でしか上がれないため敵の動きを把握しやすい。おすすめのスポットだ。

TEAM CAPTURE

限られたルートを封鎖せよ

ゴールへと向かうには、双方ともに橋か船、マップ北のイントルードで抜けられる通路のいずれかを通る必要がある。3ヵ所をカバーできない場合は、トラックやコンテナといったゴール近くの遮蔽物を盾に、最終防衛ラインを形成しよう。余裕があるなら、建物2Fや甲板に仲間を配置して、敵の牽制および狙撃を担当してもらうとよい。

ケロタンを奪われても、南北で警備しておけば、相手の逃走ルートを封鎖でき、奪還しやすい。

SHOOTING RANGE

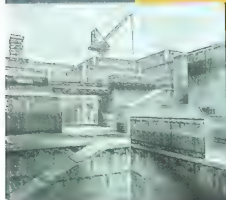
甲板と中層から的と敵を狙う

船の甲板からは、港のほとんどの的を狙うことができるため、激しい妨害合戦が繰り広げられる。甲板を確保するためには、中層から続くルートを確保するのがいい。可能なら2つあるルートに人員を配置し、船内の的も狙っていきたいところだ。敵が主力を向けてきたら甲板まで退き、スロープを登ってきたところを狙い撃ちにするのもありだ。

正面からの撃ち合いと狙撃の両方をこなす必要があるので、銃も2種類は用意したい。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

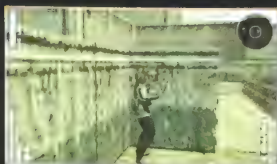
SILO ENTRANCE

複雑な地形を味方につけろ

各建物の扉が取り外されているほか、地下通路の東側入口にあるコンテナの隣に小さなコンテナが追加され、上から飛び降りなくても、東側から地下通路を利用できるようになっている。

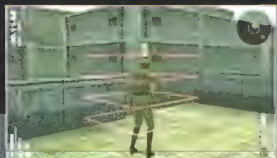
KEY POINT ステージ各所にあるショートカットルートを活用したほうが有利になる。とくにブルーチームが攻勢に回る場合は、ルートの選択肢が大きく広がる。

1F

DEATH MATCH 建物の屋上を押さえよう

建物の屋上は、移動する相手を見つけやすく、また狙撃用のポイントとしても活用できる。各建物とも屋上は壁で囲まれており、登り口付近にクレイモアを仕掛けておけば、よりポイントの確保がしやすくなる。また、地下の通路が東西を自由に移動できるようになったので、ここを移動して相手の背後に回ることもできる。

北側の建物の屋上なら、横になっている部分にもクレイモアを仕掛けておこう。

CAPTURE+ 建物に登る際には壁に身を寄せよう

建物に登るための通路は折れ曲がっており、登るのに時間がかかるため、その間に攻撃されやすい。登る必要がある場合は、遮蔽物に頼り、なるべく壁に沿って移動しつつ、ゴールを目指そう。またこのマップでは、北にある建物以外の部屋に窓があり、そこから外に出ることも可能だ。逃亡の際に使うルートの1つと考えておきたい。

中央にある建物の屋上は、上がるためのルートが1つしかないため守りやすく、カウント稼ぎに向く。

TEAM CAPTURE ゴールに近いリスポーンポイント

双方ともに、ゴール付近にあるコンテナと建物の入り口で敵を待ち伏せるのが基本的な戦略となる。上方からの狙撃を防ぐなら、近くの高台を占拠するといいだろう。相手のリスポーンポイントが、自チームのゴールに近いのも特徴となっており、ゴールのすぐ脇に出現される危険もあるので、警戒線の内側にも注意を払っておきたい。

麻酔銃があるなら、敵のスタミナを削って気絶させ、時間を稼ぐというのも有効な手段となる。

SHOOTING RANGE 高台と地下通路の確保を優先

有利なポイントである中央の建物の屋上へは、レッドチームが近い。ブルーチームとしては、北側の建物の屋上を確保したうえで、西側から東へ抜けられる地下通路を利用して相手の背後へ回り込みたいところだ。成功すれば、敵を挟み込みつつ、的も確保できる。逆にレッドチームは、地下通路をどれだけ早く制圧できるかが鍵となるだろう。

ブルーチームで中央の建物の屋上を目指す場合は、狙撃で敵の数を減らした隙を狙いたい。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

WESTERN WILDERNESS

崖による分断を乗り越えろ

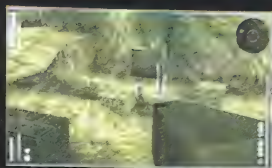
南北の中央付近から崖によって分断されているステージ。崖上と崖下をつなぐ道はあるが、やはりスムーズな移動はできない。崖上を完全に制圧できれば、ある程度の優位に立つことができるだろう。

ステージ中央あたりに入口がある洞窟は、地下施設を介して北端の建物とつながっている。周囲の状況には、常に注意しておく必要があるだろう。

1F

B1

DEATH MATCH　崖の上にあまりこだわらずに戦う

崖の上は防御面では優位だが、攻撃に関しては崖下にほとんど射線が通らない。また、通常の撃ち合いに利用できる遮蔽物は崖下の方が充実しているため、主戦場は崖下になることが多い。ただ、東側の崖上は、崖下と緩やかな坂でつながっている上、回りに遮蔽となるコンテナもあるため、攻防の両面で有利になる好位置となっている。

ステージ中央に張り出した細長い崖は、アクセント程度の利用でちょうどいい。

CAPTURE+　奇をてらわずに地道にカウントを減らせ

ゴールがステージの全体にバランスよく配置されており、射線も比較的通りやすい場所が多いため、状況が変化しやすい。崖上の建物や地下施設の中にもゴールがあるので、敵の目を欺いた時などにうまく使えばカウントを稼げるが、そうでない場合は逆に追いつめられる可能性が高いので、あまり当てにしない方がいいだろう。

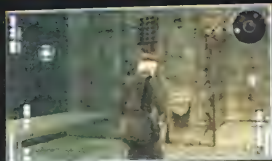
細長い崖の下にあるこのゴールも、うまく使えばより多くのカウントを減らせる。

TEAM CAPTURE　状況予測とチームワークが重要

互いのゴールは、それぞれ崖下の東西の端にあり、周辺は適度に開けていて、かつ適度に遮蔽があるので、非常にスタンダードな対戦になる。開始直後は、全員でケロタンを取りに行くより、1人は崖下に残しておいた方が、降りてきたケロタン保有者が敵でも味方でも、チームにとって効果的に動けるだろう。

スタート位置からケロタン初期配置までが割と遠い。後の展開も考えて立ち回ろう。

SHOOTING RANGE　全体的に的同士の距離が短い

的は全域にかなり高い密度で設置されている。遠距離でも精度の高い銃器を使って、崖の上から広範囲の的を撃っていくと効率はいいが、多くの場合は対戦相手の攻撃を受けることになる。遠い的や撃ちにくい的もないので、ポイントを稼ぐ役を1人決めたら、あとは序盤から相手の妨害に力を入れてもいいだろう。

地下施設の中にも複数の的がある。どんなタイミングで取りに行くかが考えどころだ。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

RAVINE

移動すら困難な死の渓谷

細く複雑に入り組んだ道と、各所に口を開ける洞窟が特徴の東部渓谷ステージ。たとえ視界に相手を捉えたとしても、すぐに接近することもままならない危険な地形で、滑落による死亡の恐れもある。

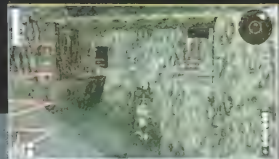
KEY POINT ステージ唯一の人工施設である電波塔は、足場も安定しており、全体を広く視察することができる好ポジション。対戦相手より先に押さえたい場所だ

DEATH MATCH 「待ち」と「攻め」のバランスが大事

対戦相手を攻撃できるチャンスが通常よりもずっと少ないので、遠距離から大ダメージを与えられる可能性のあるスナイパーライフルやRPGなどを活用するのもひとつの手段。しかし、基本的には、慎重に周囲を確認しつつ相手に接近する機会を狙っていきたい。姿を周囲に晒さざるを得ないケースも多いが、思いきって素早く移動しよう。

クレイモアを仕掛けておけば、ダメージを与えるとともに、音で相手の位置を知ることができる。

CAPTURE+ ケロタンを持つ相手を絶対に見失うな

ステージの構造上、誰かがケロタンを取得してから、そのまま1度も相手を捉えられずに終わってしまう可能性もある。ケロタンの方角を目指しても、直線的に進めるわけではないので、まずはステージの構造をどれだけ正確に掴に入れられるかが、有利に進めるためのポイントだ。一度対象を捉えたら、どこまでも追跡していこう。

通常は崖から落ちても自動で[illegible]ードになるが、ローリングの場合は転落死する。要注意。

TEAM CAPTURE ケロタンは洞窟を抜けた先に

各チームのスタート地点とケロタンの初期位置、さらにゴールまでをつなぐ道は、両チームともスタート地点近くの洞窟を進んでいくコースになる。そのため、主戦場も洞窟内になることが多い。洞窟内には身を隠せるような場所があまりないため、シールドを使ったり、グレネード系の武器で牽制するなどして、戦いを有利に進めよう。

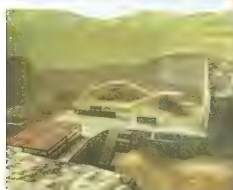
ケロタンを持った者が転落死すると、ケロタンは一定時間後に初期位置に出現する。

SHOOTING RANGE なるべく動かずに効率よく的を撃つ

的はステージ全体にかなりの数が配置されているが、移動の手間を考えると、ある程度距離があっても、確認できた的はその場から撃ってしまいたい。スナイパーライフルなら確実だが、効率はよくないので、どうしてもそれでなければ当てられないもの以外は、命中精度の高いアサルトライフルなどを主に使っていこう。

誤って転落死した場合でも、自分たちが撃った的のロックが2つ解除されてしまう。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

PILLBOX PURGATORY
地上と地下で異なる顔を持つステージ

なだらかな丘陵と、そこに建てられたシンプルな地上建築物、そして地下を走る通路という、タイプの異なる地形・建造物が組み合わされたユニークなステージ。広さもかなりあり、さまざまな戦い方が可能だ。

KEY POINT 地下通路はステージの広範囲をカバーしており、素早い移動などに重宝するが、中は狭く、とっさの身動きが取りづらい。待ち伏せなどに注意。

DEATH MATCH　戦い方に合わせて主戦場を選べ

地上には比較的大きな遮蔽物があるものの、基本的には見晴らしのよい開けた空間で、意外に動きが取りづらいので、むしろ待ち伏せや狙撃などに適している。逆に活発に動きたい場合は、主戦場を地下通路にするといいだろう。通路の構造を活かした一撃離脱戦術で相手にダメージを与えていこう。地下通路の構造をまず把握すること。

それなりに狙撃に適したポイントがいくつかあるため、軽率に動くと狙撃手の餌食に……。

CAPTURE＋　地下通路が逃走・追撃の要

ゴールはステージの各所に広く散らばっている感じだが、地下通路や遮蔽物の存在によって、ケロタン保持者が逃げ回るには適した配置になっている。特に地下通路を自由に利用されるとかなり追いかけにくくなるので、追う側のプレイヤーは、なるべく相手を地下通路に入らせないよう、先回りや牽制攻撃、トラップなどで対応していこう。

地下通路の中にはゴールはあまり無いが、各出入り口周辺はかなり稼げるポイントになっている。

TEAM CAPTURE　ゴール同士の近さにどう対処するかがポイント

両チームのゴールが、それぞれ壁に囲まれた狭いスペースにあるため、ケロタンを奪取したチームにとっては、要所を押さえることでかなり守りやすい状況になる。ただし、相手チームのゴールが目と鼻の先にあるため、中間地点は激戦区。守る側に適した武器があれば、あえて相手を引き込み、来たところを集中攻撃という手も意外と有効だ。

手前が赤のゴールで、奥に見えるのが青のゴール。間には小部屋1つ分のスペースがあるだけだ。

SHOOTING RANGE　地上と地下のどちらをメインにするか

地上は的を発見しやすく、移動も容易。対戦相手に気をつけつつ、スピーディに撃っていこう。同時にスナイパーが1人いれば、遠距離から別方向の的を撃っていくなど、さまざまなフォローができて便利だ。また、地下通路には意外と多くの的が隠されているため、押さえておきたいが、乱闘になりやすい点には注意しておきたい。

地下通路の的は、死角になるような場所にあるものが多い。見逃してしまわないように。

※このページは「MPO＋」にのみ対応しております。

GHOST FACTORY

複雑な地形や建物を活用せよ

さまざまな地形要素を詰め込みつつ、全体の調和が取れた対戦用ステージ。武器や戦術に合わせて利用できる、あるいは利用したくなる場所が数多くあり、特に多人数での対戦が非常に楽しくなる。

KEY POINT 隠れ場所が多く、身を隠しながらの戦いがメインになるこのステージでは、ステージ各所に移動できる地下ダクトの存在が非常に面白い。

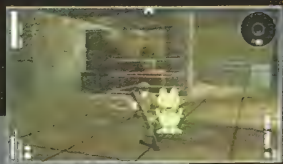
1F

DEATH MATCH　常に身を隠し、周囲に気を配れ

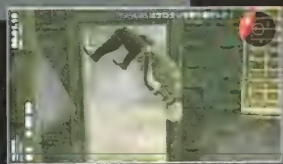
各プレイヤーのスタート地点が、お互いにほとんど目視で確認できない位置関係となっているため、そのまま身を隠しつつ他プレイヤーの動きを探っていく展開になることが多い。うかつな行動で目立ってしまうと、複数の相手に集中攻撃を受けたり、あとをつけられて奇襲を受けたりすることになる。緊張感を持って慎重にいこう。

隠れている相手を先に見つけた時のために、スナイパーライフルがあると便利だ。

CAPTURE+　立体的な移動で他プレイヤーを撹乱しよう

ケロタンを取った場合は、なるべく立体的な動きを心がけよう。他のプレイヤーにはケロタンの方向はわかっても、高さまでは特定できないからだ。そうやって追っ手を撹乱しつつ、遮蔽物に隠れながら各地のゴールを転々とするだけでも、かなりカウントを稼げるはずだ。追う立場の時は、牽制攻撃で相手の自由な移動を封じていきたい。

ケロタンの初期位置は、工場2階中央。ここで激しい奪い合いになる場合も多い。

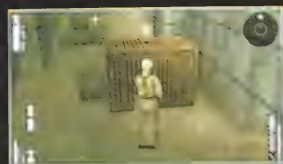
TEAM CAPTURE　工場が相手チームの接近を隠す

工場を挟んだ南北に、それぞれのチームのゴールがあるが、どちらも工場の壁と構造物に挟まれた形になっており、かなり周辺の視界が悪い。うかうかしていると、相手チームに工場内などから一気に接近されるので、チーム内で守備位置を分担するなどして、できるだけ早い段階で接近を察知し、敵の足止めを行っていこう。

ゴールからケロタンを奪った相手は、だいたい工場1階を通る。罠を仕掛けておくのも悪くない。

SHOOTING RANGE　まずはポイントの確保を優先する

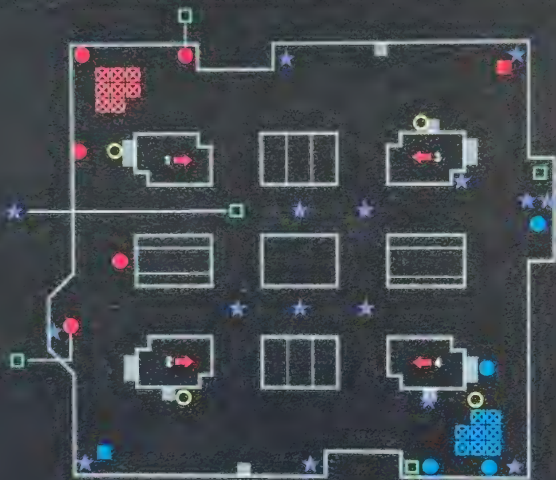
的はかなり広範囲かつ立体的に分布しているので、純粋なポイント稼ぎと、相手チームへの妨害を両立するのが難しい。全員でのポイント稼ぎをメインにするか、専門の妨害要員を立てるといいだろう。また、主戦場となる工場内部では、対戦相手と出くわす可能性が高いが、戦闘に終始してしまうとポイントが稼げない。始めは戦闘を避けよう。

工場の外にある的は、案外狙われにくい。先に確保しに行くのもひとつの戦術だ。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

KILLHOUSE B

シンプルだが開けた2層構造が独特

「MPO+」でのフリー対戦用ステージにもなっている、広くて見晴らしのいい新ステージ。9カ所の高台とそれをつなぐ通路の存在が特徴で、それによってステージ全体が2層構造になっている。

KEY POINT 通常フロア(1F)と高台(2F)とを使い分けるタイミングが重要。1Fでの行動が基本だが、相手の先回りなど、2Fを効果的に使えればグッと有利になる。

DEATH MATCH 1Fと2Fを使い分けて戦おう

高台の基部にはダクトもある。有効に使える機会はそうないが、奇襲などに利用していきたい。

高台は索敵には便利だが、攻撃を受けると隠れる場所が無い。しかし、素早く移動することで、敵の目から逃れやすい場所でもある。つまり、高台は一撃離脱戦法に向いているのだ。逆に、1F 部分はダクトや柱の窪みなどがあり、比較的身を隠しやすいため、慎重な立ち回りに向いている。戦い方や武器に応じて使い分けていこう。

CAPTURE+ 高台を使って追撃を振り切れ

敵のケロタンは中央の高台にあるが、スタート地点により、高台への登りやすさに若干差がある。

ゴールの数は決して少なくないが、かなり分散していて、相手から逃げながら少しずつカウントを下げるという方法は効率が悪い。できれば、1～2F 間の移動などを駆使して対戦相手との距離を離し、1つのゴールである程度まとめてカウントを減らしてしまいたいところだ。やはり、高台を使うタイミングが重要なのだ。

TEAM CAPTURE 攻防の要はやはり高台

高台の上に、自チームのメンバーしかいない状態がベスト。可能な限り、相手が登るのを阻止しよう。

対戦専用ステージ全般にいえることではあるが、このステージは特に、ケロタンをゴールに入れた後の相手チームの接近を阻止しづらい。奪われてしまうこともある程度想定して、チームの1人は常に高台の上へ配置し、自ゴールに近づく敵への攻撃や、ケロタンを持った対戦相手の行動阻止などを行う遊撃要員に充てるといいだろう。

SHOOTING RANGE 1Fでの行動も大きなポイントになる

もちろん、1Fからでなければ撃つことのできない的もある。早いうちにロックしておきたい。

高台の上からなら多くの的を狙うことができるため、高台の上に人数が集まりやすく、妨害合戦が白熱する可能性が高い。比較的安全な 1F で地味に得点を稼ぐメンバーが1人はいた方が、ポイントは安定するはずだ。ただ、各チームメンバーが受けているダメージなども考慮して、位置の入れ替えは臨機応変に行っていこう。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

MATCH

KILLHOUSE C

対戦のためのスタンダードなステージ

正方形の広い空間をきれいに4分割し、遮蔽となるコンテナなどが適度に配置されたクセのない対戦用ステージ。地形による特別な戦術などをほとんど考慮しなくていいため、初心者同士の対戦などにも適している。

KEY POINT 4つの部屋の中央に積まれたコンテナのうち、北東と南西の部屋のものは2分割されていて、間を通れる。攻防にうまく活用していきたい。

1F

DEATH MATCH　ステージ全体を使って慎重かつ大胆な攻防を

各部屋には2カ所の出入り口があるため、同じポイントに留まり続けていると、背後などから奇襲を受けやすい。遮蔽物を利用して死角をふさいでも、複数の敵に囲まれたり、相手の武器によっては遮蔽物超しの攻撃を受ける場合もある。特に対戦人数が多いと、ひとつの部屋で乱戦になりやすいので、状況に応じた素早い部屋の移動を心がけよう。

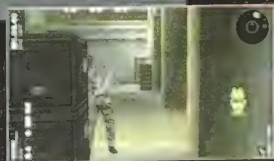
対戦相手と接近する機会も多いので、白兵戦を積極的に狙ってみるのも面白い。

CAPTURE+　「走って逃げ回る」が有効な戦術

隠れ続けるには適さないが、ランダムに走り回ることにあまりリスクがなく、普通に走っていれば入っていけるゴールが多いため、ケロタンを持ったあとは、逃げながら小刻みにカウントを減らしていこう。逆に、相手にケロタンを取られた時は、火力の高い武器などを使って短時間のうちに倒すことを心がけた方がいいだろう。

遮蔽物をうまく使って逃げ回る相手には、クレイモアなどのトラップ系武器を使ってみるのも手だ。

TEAM CAPTURE　力押しすると泥仕合になりやすい

両チームともに、ゴールは2方向から射線の通る場所にあり、同じ部屋の中で攻められると厳しい。ゴールのある部屋自体に相手チームを入れないのが理想だが、スタート時の位置関係からしてそうもいかない。そこで、あえて回り道をして全員で別の部屋に移動するなど、敵の動きをコントロールしながら戦っていこう。

スタート時のケロタンは、北の中央壁際にある。まずここで乱戦にならないように気をつけよう。

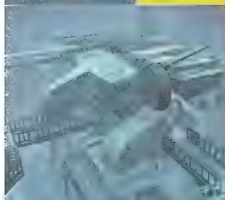
SHOOTING RANGE　役割分担して効率的にポイントを稼ぐ

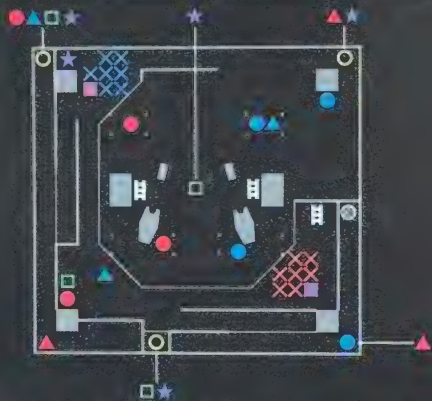
広さに対して的の数が多く、普通に的を撃ってポイントを稼いでいるだけだと勝敗が予測しにくい。チームでうまく役割分担し、適度に相手チームの妨害をしながらリードを得るようにしたほうがいいだろう。もちろん、的を撃つ際も、出来る限りコンテナの物陰などを利用して、相手からの攻撃を受けないように気をつけること。

すぐに相手からの妨害が届きそうな場合は、コンテナに登って周囲の的を撃ちまくるといい。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

REX HANGAR

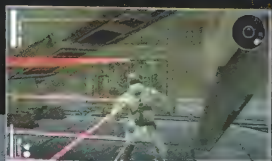
立体的な決戦型ステージ

もともと狭い上に、ステージ中央にメタルギアが立っているせいで、行動範囲がかなり限定される。うまく立ち回るためには、上下の段差を利用していく必要があるが、その移動自体に一定のリスクがある。

KEY POINT 視界はそれほどよくないが、より高い場所に陣取った方が有利であることは確か。チーム戦では、3階部分を完全に制圧してしまえばかなりの強みとなる

DEATH MATCH　上から攻めるのが一応のセオリー

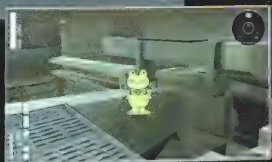
相手より先に3Fに入り、相手が上がってこないように牽制しつつ、敵の動きをよく見ながら攻撃していくのがひとつのパターン。ただし、1対1などの場合はそれも難しいため、視界の悪さを利用した一撃離脱戦術が有効だ。移動できる場所が限られているので、クレイモアなどを使うのも効果的。逆に、狙撃などはあまり有効ではない。

メタルギアの上にはなんとなく行きたくなるが、その場所をうまく活用するのはなかなか難しい。

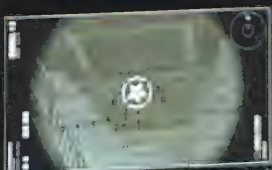
CAPTURE+　序盤のケロタン争奪が最大の山場

ケロタンの初期設置がメタルギアの上で、しかもすぐ近くにゴールの1つがあるため、まずは全員が上へ向かうしかない。ケロタンが取れた場合は、ゴールの多い1Fに下り、こまめに位置を変えながらカウントを減らしていくのがいいが、ときどき3Fに上がったりすると、対戦相手がこちらを見失ったり、長めの時間を稼げたりすることもある。

序盤のケロタン争奪時には、メタルギアの上から落ちたり、落とされたりしないように注意。

TEAM CAPTURE　敵に包囲されないような守り方が理想

ゴールは攻撃を受けやすく、応戦しにくい場所にあるため、ケロタンを手に入れたあとのチーム全体の立ち回りが重要。ゴールの周辺は移動しにくく、視界も悪いので、できるならメタルギアの土台の部分で応戦していきたい。ゴールにいる敵のケロタンを攻める時は、1人が2F部分から火力のある武器を使っていくと効果的だ。

ケロタンの初期位置はメタルギアの上。スタートの1Fから一番高い位置まで登らなければならない。

SHOOTING RANGE　分担して各フロアの的を撃っていく

各フロアに多くの的があるため、相手チームの妨害などに力を入れるよりは、まずはそれぞれの階に散って、正攻法で的を撃ってポイントを稼いでいこう。その場合は、各フロアからしか撃てないものを優先的に。逆に、相手のロックは外しにくいので、ロックを外せるRPG-7などを持っていくと、行動に幅を持たせていくことができる。

高い所や低い所の的を狙うために、スナイパーライフルなども持っていっておくと便利だ。

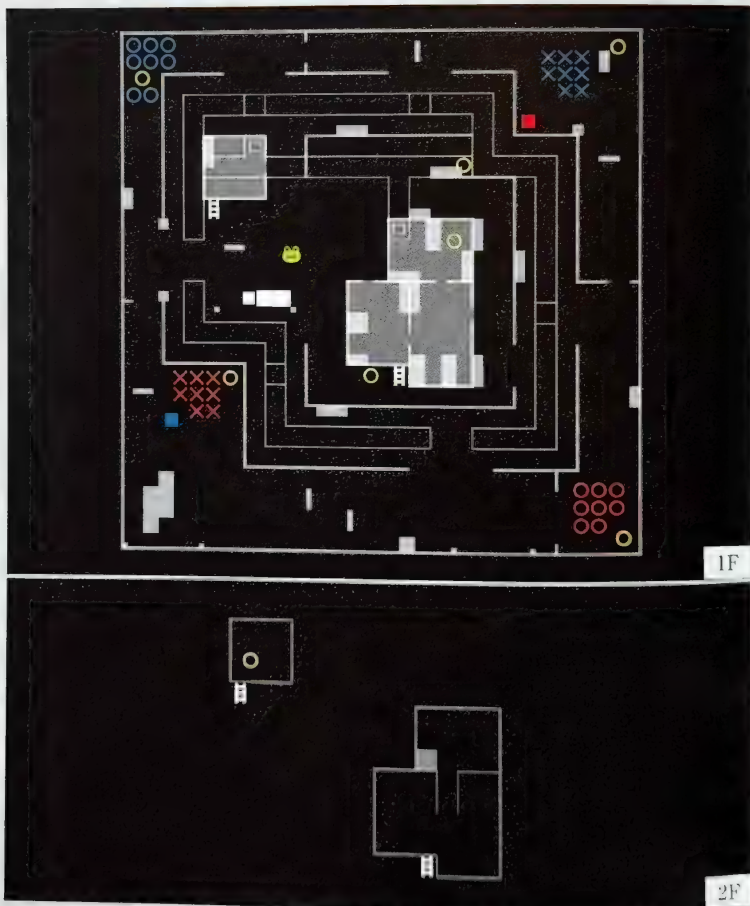
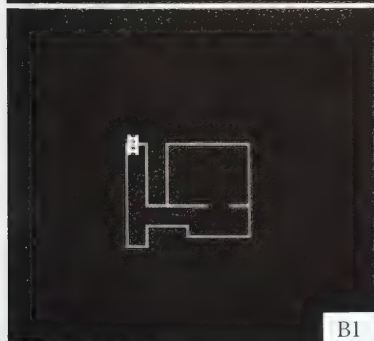
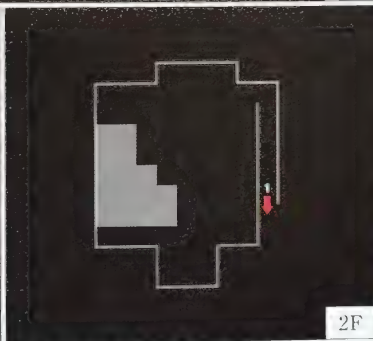
※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

『MPO』での対戦マップ MATCH in "MPO"

ここでは、『MPO』における対戦マップを掲載している。『MPO+』のプレイヤーが『MPO』のプレイヤーと対戦したい場合は、アドホックモードでもインフラストラクチャーモードでも、『MPO』のプレイヤーにホストになってもらう必要がある。（その際の制限についてはP.180を参照）

MATCH COMM BASE (MPO)

1F

SOVIET PATROL BASE (MPO)

1F

B1

2F

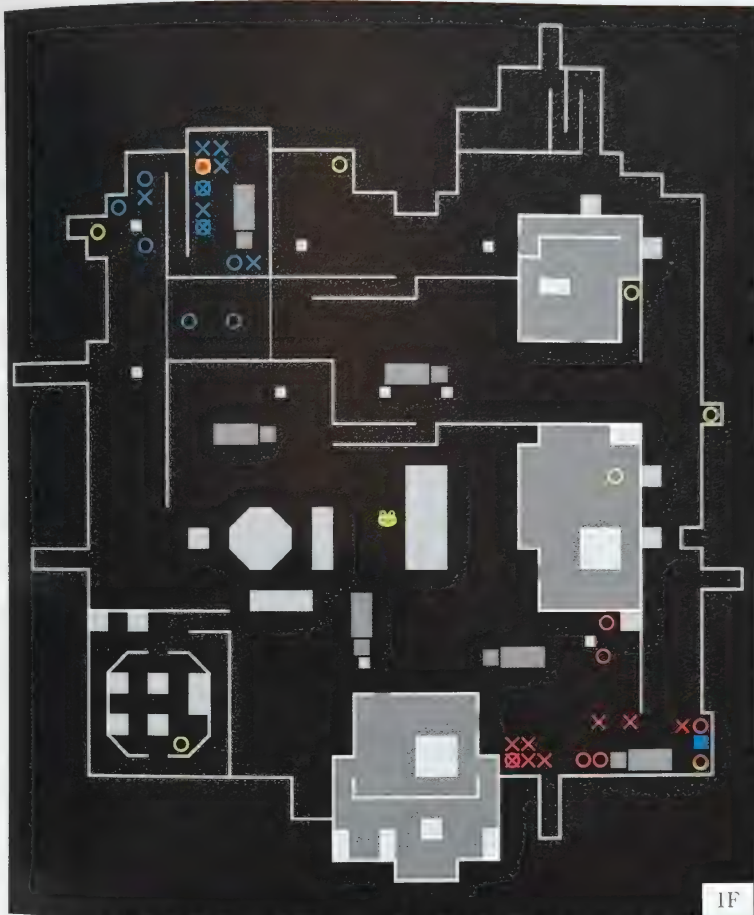
マップ中のアイコン

- デスマッチのスタート
- チームデスマッチ(ブルー)チームのスタート
- チームデスマッチ(レッド)チームのスタート
- チームキャプチャー(ブルー)チームのスタート
- チームキャプチャー(レッド)チームのスタート
- チームキャプチャー(ブルー)チームのゴール
- チームキャプチャー(レッド)チームのゴール
- ケロタン

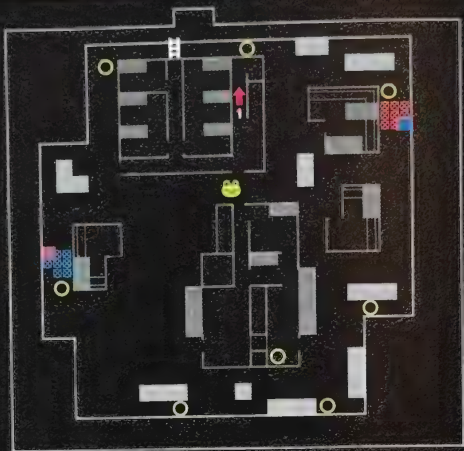
MATCH　SUPPLY DEPOT (MPO)

SHORT BREAK　抗いがたいグラビア雑誌の魔力

ストーリーモードでは、敵兵の足を止めるのに非常に便利だったトラップ系武器の「雑誌」は、実は対戦でも同様の効果を発揮する。男性キャラ限定で、「芸術家」のキャリアを持つ者には利かないが、効果を発揮すれば相手の動きを10秒ほど止めてくれるため、ヘッドショットも簡単に狙えるだろう。なお、効果が切れたあとは、少しの間効果を受け付けない時間があるため、一度ひっかかった相手の周りをありったけの雑誌で囲んでしまえば……という手は、残念ながら使えない。

TOWN (MPO)

SHORT BREAK

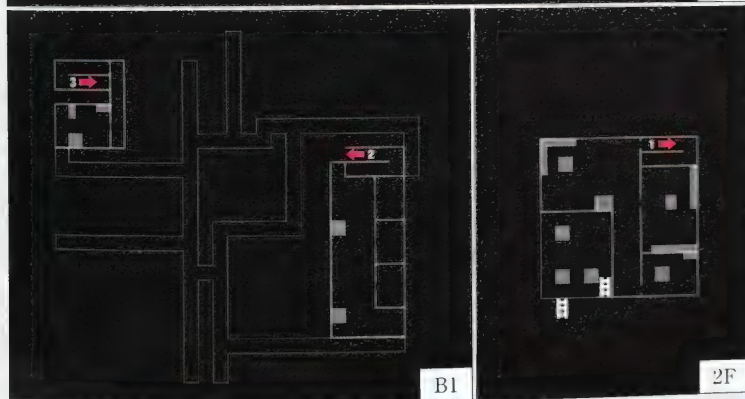
実は強力? 麻酔銃の使いどころ

対戦ではあまり使用されない印象のある麻酔銃だが、ヘッドショットできれば1発で相手を気絶させることができ、気絶している相手は自殺もキャラクターチェンジもできないため、時間稼ぎにはもってこいの武器となっている。特に、相手を倒してもキャラクターが入れ替わるだけの模擬戦モードでは、一定時間、相手戦力を減らすことができるため、なかなか有効な攻撃手段といえる。モシン・ナガンで、相手に気づかれない距離から狙っていくのがいいだろう。

HOSPITAL (MPO)

SHORT BREAK

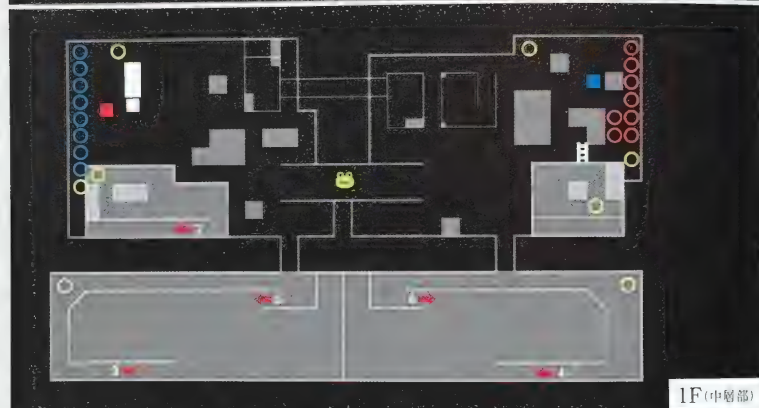
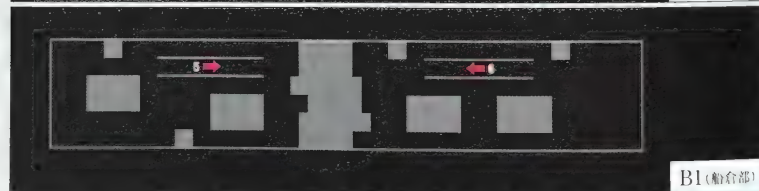
マンネリ防止に変則マッチ

普段はあまり偏った内容にすることのない対戦の詳細設定だが、たまに変わった設定にしてみると、意外な盛り上がりを見せることもある。例えば、ナイフ、投擲武器、トラップのみ使用可能という設定。ステージは、「HOSPITAL」などの、小さめで適度に身を隠すことのできる場所がいいだろう。やたらあちこちに仕掛けられているクレイモアにおびえつつ移動し、遭遇した相手とナイフで斬り合いを始めると、どこからかグレネードが転がってきて……と、緊張感抜群の内容だ。

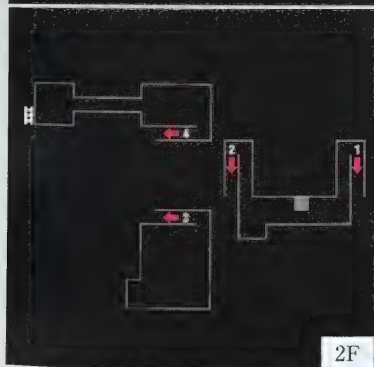
SECURITY BASE (MPO)

SHORT BREAK

ケロタン取ったら段ボールをかぶれ!

キャプチャーミッションでケロタンを取った後、ステルス迷彩やダンボールを使えば、安全にカウントを稼げるのでは、と思った人はいないだろうか。しかし、実際は頭上に高々とケロタンが掲げられているせいで、ほとんど意味を成さないのだ。ただし、ダンボールをかぶって"移動している"最中は、なんと、このケロタンを隠すことができる。ダンボールをかぶって移動している時点でかなり目立つので、どこまで効果があるかは疑問だが、目くらまし程度にはなるかもしれない。

MATCH HARBOR (MPO)

SHORT BREAK 対戦でジーンばりの精神攻撃が!

対戦中、相手チームのプレイヤーが一斉に「おめでとう」「おめでとう」「おめでとう」とショートメッセージを表示してきたので、何事かと思ってふらふら出て行ったら、蜂の巣にされたことがある。他にも、「いつまでできる?」「明後日」「来週」……なんていうやりとりが表示され、緊張感を削がれたこともあった。ショートメッセージは心理戦に使うこともできるのだ。ただし、基本的には真面目なやりとりに使用されるべきものなので、やるなら事前に断りを入れておこう。

MATCH SILO ENTRANCE (MPO)

SHORT BREAK 地雷除去作業は腹這いで

もし、ダクトに入っている間に、すべての出入り口にクレイモアを仕掛けられたら……という心配をしたことはないだろうか。しかし、その点に関しては安心していい。クレイモアはホフク状態のキャラクターには反応しないばかりか、そのまま接触することで取り去ってしまうことができるからだ。対戦以外でもさほど使う機会がないだけに忘れられがちだが、これはホフクにもともと備わっている効果。ダクトに関わらず、クレイモアを見つけたらこの方法で除去しよう。

サイバーバル(+) CYBER-SURVIVAL(+)

サイバーバル(+)は、4人1組のチームをネットワークの戦場に出撃させる対戦モード。プレイヤーは、出撃時のチーム編成を行いさえすれば、出撃後はルールに基づいて、あとは自動的に結果がでる。サイバーバル(+)をプレイするには、無線LANのインターネット接続環境が必要だ。なお、『MPO』と『MPO+』を比較すると、データとして追加された項目やルールが変更されている部分が存在する。『MPO+』での変更・追加内容は、リスト内に赤文字で記した。

サイバーバルメニュー CYBER-SURVIVAL MENU

出撃

出撃するチームを選び、撤退条件を決めて出撃させる項目。同時に出撃させられるのは1チームだけだ。メンバーは、4人以下でも出撃させることができる。※1

回収

出撃させたチームを撤収させる項目。出撃後、戦闘に勝利している場合は、ボーナスを入手する可能性もある。撤退条件を満たすと待機状態になるので、回収しよう。

戦闘報告書

出撃したチームを回収した際に戦闘報告書をセーブしていれば、あとで閲覧できる。保存される報告書は、1度の出撃ごとに4回分まで。確認して部隊編成に役立てよう。

ランキング

全国ランキングを閲覧できる。ランキングの順位は、戦闘数、勝利数、敗北数から決定される。また、勝利時の報酬アイテムは、「勝利数－敗北数」で決まる。※2

ルール RULE

チーム編成

出撃するチームは、本編で潜入ユニットとして編成したチームの中から選択する。チームのメンバーは、登録した順番に従って、以下の3種類に分類され、チームにおける役割が決定される。

【コマンダー】

チームの指揮官を務める兵士。センスは、メンバーの回避・命中率に、スタミナはチームの作戦継続能力に影響を与える。1番目に登録した兵士が担当。

【アタッカー】

チームの最前線で、攻撃を担当する。ほかのメンバーよりも攻撃回数は多くなるが、相手からの攻撃も受けやすい。2、3番目に登録した兵士が担当する。

【サポーター】

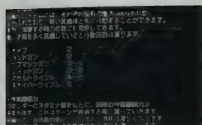
4番目に配置された兵士が担当する。射程が長い武器でなければ攻撃できないが、逆に攻撃される危険も少ない。アイテムを使った場合、効果が2倍になる。

※1 『MPO』のサイバーバルでは、チームにスネークかジョナサンが含まれていると出撃できない。
※2 『MPO』では、ランキングの順位によって、勝利時の報酬アイテムが決まる。

戦闘方法

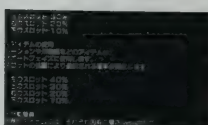
戦闘では、1ターンに3つの処理が実行される。各兵士は、担当する役割ごとに位置が決まり、射程外になってしまう武器では、攻撃することができない。また、使用するアイテムは、装備しているスロットによって、それぞれ左40%、上30%、右20%、下10%で使用する。

【行動順番の決定】

武器やアイテムには、それぞれ固有の重さが決まっており、これによって、キャラクターの行動順は決定される。また、重さは行動回数にも影響を与え、軽いほど行動回数は増える。

【アタックフェイズ】

攻撃を行うフェイズ。武器の射程と、役割で決まる位置により攻撃可能な相手が決まる。例えばアタッカーがハンドガンを使うと、相手のアタッカーかコマンダーに攻撃することになる。

【サポートフェイズ】

装備しているアイテムを使用するフェイズ。投擲武器やトラップはアイテム扱いとなっているため、このフェイズで使用される。ただし、グレネードとLNグレネードはアタックフェイズで使用する。

【特殊処理】

自分が攻撃しようとしている相手が自分を狙っている場合に、相手よりも自分の行動のほうが速いなら、相手の攻撃をキャンセルし、自分のみが一方的に攻撃できる。ターンが進むごとに消費する戦闘継続力がなくなると、行動できなくなるので、コマンダーの選出には注意。

ボーナス

特定の条件を満たしてチームが編成された場合、出撃時に補正効果を得ることができる。補正効果は重複するため、これらを考慮して編成に組み込めば、能力以上の戦闘効果が期待できる。

チーム構成によるボーナス

チームが特定の種類の兵士のみで構成されている場合に得られるボーナス。なお、女性研究員のみで構成した場合、「女性のみ」と「研究員のみ」のふたつのボーナスを得られる。

■同じ兵種でチームを組んだ時の効果

構成	効果
女性のみ	相手の男性ユニットの行動回数を毎ターン－2
ソ連兵	全員の命中率が+5%
FOX兵	全員の命中率と回避率が+5%
上級士官	相手チームがソ連兵のみの場合強制的に戦闘に勝利する
研究員	爆発系トラップを無効化
メンテナンスクルー	相手のリロード時の行動回数消費量が+3される
政府高官	味方チームの損害率が50%以上になると戦闘を強制終了（負けになるが死ににくい）
マスク部隊	全員の受けるダメージが－10%
非戦闘員部隊	味方チームの損害率が75%以上になると戦闘を強制終了（負けになるが死ににくい）
男女研究員混合	レーション・回復剤の効果が+10%
帽子部隊	コマンダーのセンス+10%
露出部隊※	全員にギャンブラーの効果

※対象となるのは、パラメディック、ウルスラ、エルザ、シギント、キャンベル、女性研究員、ソ連兵と女性ソ連兵の一部。

指揮官によるボーナス

特定の種類の兵士、もしくはユニークキャラクターがコマンダーの場合に得られるボーナス。ただし、コマンダーが死亡した場合、ボーナスもまた消滅する。

■ 各キャラクターの指揮官時の効果

FOX兵	隊員がFOX兵の場合攻撃力+20%
女性ソ連兵	隊員が男の場合行動回数が+2
上級士官	隊員がノーマル兵士の場合命中率が+20%
研究員	爆発系トラップの威力が+50%
女性研究員	隊員が男の場合行動回数が+2
メンテナンスクルー	リロード時の行動回数消費量−2
政府高官	味方の行動回数が−1
ジーン	味方のFOX兵の行動回数+2
ヌル	味方の近接攻撃の威力が1.5倍
カニンガム	味方のグレネード系武装の威力が1.5倍
パイソン	味方のスモークグレネードの効果が1.5倍
ウルスラ	相手の男性ユニットの行動回数を毎ターン−2
ライコフ	雑誌の効果無効(味方全員)
テリコ	相手の男性ユニットの行動回数を毎ターン−2
ヴィナス	相手の男性ユニットの行動回数を毎ターン−2
パラメディック	味方の回復アイテムの効果が+20%

シギント	味方のメンテナンスクルーのライフが+20%
オセロット	味方のハンドガンのリロードで消費する行動回数が1になる
エヴァ	相手の男性ユニットの行動回数を毎ターン−2
ゼロ	味方の回避率+5%
ハイテク兵	味方の防御力が+10%
天狗兵	味方の回避率が+5%
ゲノム兵	味方の行動阻止を無効化
ネイキッド・スネーク	味方の回避率が+10%
エルザ	相手の男性ユニットの行動回数を毎ターン−2
ソコロフ	味方のステルス迷彩の効果+20%
ジョナサン	1ターンのみ相手の攻撃を無効化
オールド・スネーク	味方の攻撃力+20%
ライデン	味方の近接攻撃の威力を50%の確率で1.5倍
ロイ・キャンベル	味方のサポートアイテムの効果が1.5倍
ジョニー	味方の回避率が+10%、命中率が−10%

指揮官のキャリアによるボーナス

コマンダーが、特定のキャリアを所有している場合に得られるボーナス。味方全員、または敵全員に効果を及ぼす。こちらもコマンダーが死亡した場合、ボーナスが消滅する。

■ 指揮官のキャリアが与える効果

薬剤師	レーション、回復剤の効果が+20%
工作員	敵の開始時ライフ−10%
球技選手	グレネードの射程が+1
芸術家	相手が使用した雑誌を無効にする
スカウト	味方回避+5
ギャンブラー	50%の確率で与えるダメージも受けるダメージも2倍
階級	下の階級の兵士に対して攻撃力+10%
銃器技師	銃の攻撃力+20%
工学博士	サポートアイテムの効果+20%
技術者	リロード時の行動回数消費量−1
医師	回復剤の効果が+30%
栄養士	レーションの効果が+30%
測量士	爆発系トラップの効果を50%の確率で無効化
武器商人	銃で攻撃するときのみ行動回数+2
政治家	非戦闘員全員の行動回数−1

アスリート	味方の行動回数+2
レスキュー隊	味方へのスタミナダメージ−10%
配達員	サポートアイテムの効果+10%
スタントマン	味方へのスタミナダメージ−5%、行動回数+1
囮部隊	味方の回避率+5%。コマンダーの回避率−10%
人事部長	味方の回避+5%、攻撃力+5%
鍼治療士	味方の防御力+10%

勝利ボーナス

サイバーバルでは、勝利すると兵士をスカウトできるうえ、戦果に応じてアイテムを入手することができる。『MPO』と『MPO+』では、ボーナスの内容も異なるので、ここでは個別で紹介する。

『MPO』の勝利ボーナス

『MPO』のサイバーバルでは、戦闘に勝利した場合、兵士を得られる。このときに入手できる兵士の能力と装備は、プレイヤーのランキングに応じて変化する。ランキングが上位になるほど、アイテムの種類が増え、能力値も優秀になる。

■ランキング1位の捕虜キャラクター所持アイテム（表中からランダムで4個）

モシン・ナガン	M63
M870	ウージー
ステルス迷彩	M10
RPG-7	SAA
救急キット	レーションL

■ランキング2～5位の捕虜キャラクター所持アイテム（表中からランダムで3個）

モシン・ナガン	M63
M870	ウージー
ステルス迷彩	M10
RPG-7	SAA
救急キット	レーションL
トコトコガーコ	スペツナズナイフ

■ランキング6～30位の捕虜キャラクター所持アイテム（表中からランダムで2個）

モシン・ナガン	M63	M870	ウージー
ステルス迷彩	M10	RPG-7	SAA
救急キット	レーションL	トコトコガーコ	スペツナズナイフ
Mk22	M1911A1	スコーピオン	M16A1
XM177E2	AK-47	M37	SVD

■ランキング31位以下の捕虜キャラクター所持アイテム（表中からランダムで1個）

RPG-7	SAA
救急キット	レーションL
トコトコガーコ	スペツナズナイフ
Mk22	M1911A1
スコーピオン	M16A1
XM177E2	AK-47
M37	SVD

『MPO+』の勝利ボーナス

『MPO+』では、戦闘に勝利するごとに、志願兵を1人ずつ得られる。そのうえ帰還時には、報酬としてボーナスアイテムを獲得できるのだ。勝利数が敗北数を上回るほど、よりよいアイテムを手に入れられるので、少しでも勝率を高めたい。

■勝利ごとのボーナス

勝利数	ボーナス
1勝ごと	志願兵を1人獲得できる
10勝ごと	通常より強い志願兵を獲得できる

■ボーナスアイテムの種類

勝利数-敗北数	獲得できるボーナスアイテムの種類
~9	薬系、ダンボール、ハンドガン系、アサルトライフル系、グレネード系
10~29	上記すべてと、装備系（ステルス迷彩以外）、地雷探知機、Mk22、サブマシンガン系、ナイフ系、設置系
30~49	上記すべてと、ゴーグル系、スナイパーライフル系、ショットガン系
50~	上記すべてと、教本系、ステルス迷彩、M63、RPG-7、シールド

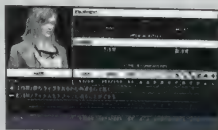
アイテムデータ

サイバーバルで使える武器は、消費行動回数が少ないほど多く行動でき、リロード値が高いものは装弾数分の攻撃後、その分行動回数が減少する。またアイテムは、1ターンに1回しか使用できない。

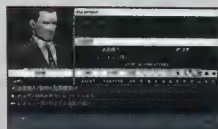
名称	分類	重さ	消費行動回数	使用フェイズ	装弾数	射程	威力	リロード値	備考
Mk22	ハンドガン	2	2	アタック	8	2	6／10	3／8	スタミナにダメージ
M1911A1	ハンドガン	2	2	アタック	8／7	2	6／16	3／8	
SAA	ハンドガン	2	2	アタック	6	2	7／18	3／10	オセロットが使った場合、リロード値が1になる
Mk23	ハンドガン	2	2	アタック	12	2	16	8	
スコーピオン	サブマシンガン	3	1	アタック	20／30	3	4／10	5／14	
ウージー	サブマシンガン	4／5	1	アタック	32	3	5／10	5／14	
M10	サブマシンガン	4	1	アタック	32／30	3	4／10	5／14	
P90	サブマシンガン	4	1	アタック	50	3	9	14	
M16A1	アサルトライフル	4	2	アタック	20	4	8／28	5／14	
XM177E2	アサルトライフル	5	2	アタック	20	4	9／30	5／14	
AK-47	アサルトライフル	5	2	アタック	30	4	8／28	4／14	
FAMAS	アサルトライフル	4	2	アタック	30	4	28	14	
M4A1	アサルトライフル	4	2	アタック	30	4	28	14	
AKS-74u	アサルトライフル	4	2	アタック	30	4	28	14	
SOPMOD	アサルトライフル	4	2	アタック	30	4	28	14	
M37	ショットガン	5	4	アタック	4	2	13／45	5／20	アタッカーに対して攻撃した場合、アタッカー2人が対象となる
M870	ショットガン	6	4	アタック	6／7	2	14／35	5／22	アタッカーに対して攻撃した場合、アタッカー2人が対象となる
SVD	スナイパーライフル	8	5	アタック	10	5	25／70	7／20	
モシン･ナガン	スナイパーライフル	8	5	アタック	10／1	5	25／120	7／20	スタミナにダメージ
レーザー	重火器	35	1	アタック	550／8	3	20／22	10／20	カニンガム専用
M63	重火器	6	1	アタック	20／100	4	12／10	5／25	
RPG-7	重火器	7	7	アタック	1	5	30／110	7／25	射程内の敵全員にダメージ
マチェット	ナイフ	3／2	1／2	アタック	無限	1	5／28		ヌル専用。射程が5になる
ボウイナイフ	ナイフ	2	1／2	アタック	無限	1	3／18		ジーン専用。25%の確率でダメージ2倍
サバイバルナイフ	ナイフ	2／1	1／2	アタック	無限	1	3／6		
スペツナズナイフ	ナイフ	2／1	1／2	アタック	無限	1	3／5		25%の確率でダメージ2倍
高周波ブレード	ナイフ	3	4	アタック	無限	2	40		
忍者刀	ナイフ	3	4	アタック	無限	2	36		
液体窒素グレネード	投擲		1	アタック	無限	1	4／6		パイソン専用。スタミナにダメージ
グレネード	投擲	3	4／6	アタック	6／無限	2	20／60	6／15	射程内の敵全員にダメージ。カニンガムが使用した場合、射程が3になる
スタングレネード	投擲	3		サポート			10		次のターン相手全員の命中率DOWN
チャフグレネード	投擲	3		サポート			40		相手の使用しているステルス迷彩の効果を打ち消す
スモークグレネード	投擲	3		サポート			10		次のターン全員の回避率UP
TNT	トラップ	3		サポート			50／100		次のターンに自分に攻撃しようとした敵にダメージ
クレイモア	トラップ	3		サポート			50／100		次のターンに自分に攻撃しようとした敵にダメージ
雑誌	トラップ	1		サポート			3		次のターンの相手の行動回数-1～3（ランダムで誰か1人が選ばれる）
双眼鏡	装備品	2		サポート			40		次ターンの自分の命中率UP
赤外線ゴーグル	装備品	2		サポート			30		相手の使用しているダンボールの効果を打ち消す
暗視ゴーグル	装備品	2		サポート			20		相手の使用しているスモークグレネードの効果を打ち消す
地雷探知器	装備品	3		サポート					仕掛けられているクレイモア、TNTを1個取り去る
ダンボール	装備品	1		サポート			40		次ターンの自分の回避率UP
トコトコガーコ	装備品	1		サポート			3		次のターンの相手の行動回数-1～3（相手全員がそれぞれランダムでマイナスされる）
盾	装備品	10／5		サポート			25／35		自分への攻撃を25%／35%の確率で無効にする
ボディアーマー	装備品	5		サポート			25		次ターンに自分の受けるダメージから-25%する
ステルス迷彩	装備品	6		サポート			50		次ターンの自分の回避率UP
簡易救急キット	医薬品	1		サポート			50／80		最もライフ割合の低い味方のライフ回復
救急キット	医薬品	1		サポート			100 160		最もライフ割合の低い味方のライフ回復
レーションS	医薬品	1		サポート			50 80		チームのスタミナ回復
レーションL	医薬品	1		サポート			100 160		チームのスタミナ回復
ペンタゼミン	医薬品	1		サポート			100		次ターンのスナイパーライフルの命中率が100%になる

チーム編成のポイント POINT OF ORGANIZATION

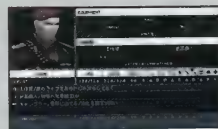
POINT 1 チームのコンセプトを考える

編成で重要になるのは、どういったチームにするのか方向性を決めることだ。戦闘スタイルや起用できるメンバーを考慮して、コンセプトに合わせたチームを作ろう。

失うことのないユニークキャラクターのみで編成するというのも、作戦のひとつと言えるだろう。

POINT 2 必要なボーナスを得られる構成を目指す

ボーナスによる補正効果は、戦闘に大きく関わる要素だ。コンセプトに合った補正効果を狙ってチームを編成すれば、大きなアドバンテージになることは間違いない。

「キャラクターを死なせない」方針ならば、政府高官のみで編成してみるのもいい。

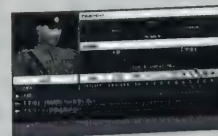
POINT 3 キャラクターの配置を考える

チームに組み込む兵士がある程度絞り込めたら、次は各兵士の配置を考えよう。各配置ごとに重要な能力値は決まっている。下記を編成時の参考にしてほしい。

コマンダーの場合は、能力値だけでなく、キャリアも重要になってくる。

各配置における重要能力

アタッカー	コマンダー	サポーター
最も多く攻撃に晒されることになるため、少しでもライフが多いキャラクターを配置したい。極論すれば、その他の能力値は低くても構わない。	最重要能力値は、戦闘継続力を左右するスタミナだろう。次に、命中と回避に付くボーナスに影響する、センスが高い仲間を選びたいところだ。	あえていえば、攻撃を受けた場合を考えて、ある程度のライフはあったほうがいいだろう。むしろなにを持たせるかが重要になる。

POINT 4 所持アイテムの選定

キャラクターの担当や配置に合わせて、武器やアイテムを装備させていこう。特定のキャラクターとセットにするとボーナスを得られるものは、優先的に使っていきたい。

ライフを削る武器と、スタミナにダメージを与える麻酔武器は、同時に使うと効率が悪い。

トレーニング TRAINING

「トレーニング」は、特定の武器に習熟するために『MPO+』から加えられたモードで、ゲーム中に登場するあらゆる武器を扱うことができる。このモードで各武器の特性をつかみ、どんな武器が手に入っても使いこなせるようになっておこう。

トレーニングに使用する武器を選択する

最初にまず、武器のカテゴリーを10種類の中から選択。次に、そのカテゴリーに属する個別の武器を選択する。同じカテゴリーでも、それぞれの使い勝手はかなり異なるはずだ。

ハンドガン
スネークの愛銃MK22を始めとした、4種類の拳銃を使用することができる。

サブマシンガン
SCORPIONなど、使い勝手のいい機関銃4種類の訓練を行うことができる。

アサルトライフル
兵士達の主武器、アサルトライフルの訓練。バリエーションも7種類と多い。

ショットガン
近距離で強烈な攻撃力を発揮する散弾銃の訓練。M37とM870の2種類がある。

スナイパーライフル
スコープ越しに離れた対象を攻撃できる狙撃銃2種。独特の使用感覚を覚えよう。

重火器
携行ロケットRPG-7と、軽機関銃M63。最大級の火力を持った2つの武器が使える。

ナイフ
スタンダードなサバイバルナイフや、刃を飛ばせるスペツナズナイフなどの訓練を行う。

投擲
投げて使用する武器、グレネードとスタングレネードの2種類を扱うことができる。

トラップ
設置後に遠隔操作などで効果を発動させる、TNT爆薬とクレイモア対人地雷の訓練だ。

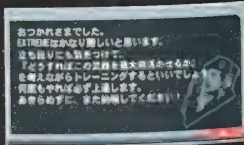
CQC
ある意味で最も習熟しておく必要のある、近接格闘術CQCの訓練を行うことができる。

【ボスラッシュについて】

トレーニングには武器の訓練のほか、ボスキャラクターと連戦する「ボスラッシュ（→P.176）」がある。これは、『MPO』のクリアデータが存在すると項目に追加される。

難易度を選択する

武器の選択後、EASY・NORMAL・HARD・EXTREMEの4段階から難易度を選択するとトレーニング開始となる。選んだ武器で、全ての敵を無力化させるのだ。

※このページは『MPO+』にのみ対応しております。

CHAPTER 5

各種データ

MPO DATA

アイテムデータ ITEM DATA

さまざまな状況下で任務を達成していかなくてはならないため、スネークや仲間が所持している装備品がミッションの成否を決める要素になることも少なくない。ここからは、さまざまなミッションに欠かせない武器やアイテムの数々を紹介していく。

【武器】

武器にはカテゴリーがあり、装備する兵士の対応するスキルによって、与えるダメージなどが変化する。仲間の能力や役割、ミッションの内容に応じて適した武器を装備させよう。

Mk22 MK22

カテゴリー	ハンドガン
装弾数	8
最大所持数（シングル／オンライン）	40／40

米海軍SEALの要求によって開発された、特殊作戦用自動拳銃。サプレッサーを装着することが可能で射撃音を抑えられる。

M1911A1 M1911A1

カテゴリー	ハンドガン
装弾数	7
最大所持数（シングル／オンライン）	35／35

初期モデルが1911年に米陸軍に採用されてから数十年に渡って、米軍兵士の頼れる相棒であり続けている傑作自動拳銃。

SAA SINGLE ACTION ARMY

カテゴリー	ハンドガン
装弾数	6
最大所持数（シングル／オンライン）	30／30

アメリカの西部開拓時代を代表するシングルアクションリボルバー。1875年には米陸軍の制式サイドアームとして採用されている。

スコーピオン SCORPION

カテゴリー	サブマシンガン
装弾数	30
最大所持数（シングル／オンライン）	100／100

チェコスロバキアで設計、製造された小型短機関銃。コンパクトにまとまっていて取り回しやすく、フルオート時の制御性にも優れる。

ウージー UZI

カテゴリー	サブマシンガン
装弾数	32
最大所持数（シングル／オンライン）	120／120

イスラエル製の短機関銃。オープンボルトからの発射ではあるが、射撃精度も十分に高く、近距離でのヘッドショットが可能なほど。

M10 M10

カテゴリー	サブマシンガン
装弾数	30
最大所持数（シングル／オンライン）	100／100

アメリカ製の小型短機関銃。コンパクトで軽量ながら、1分間で千発以上という発射速度を誇る。サプレッサーを装備可能。

M16A1 M16A1

カテゴリー	アサルトライフル
装弾数	20
最大所持数（シングル／オンライン）	100／100

アメリカ陸軍、海兵隊で採用された主力アサルトライフル。ベトナムでは、AK-47のライバルとして激しい戦いを繰り広げた。

XM177E2

XM177E2

カテゴリー	アサルトライフル
装弾数	20
最大所持数（シングル／オンライン）	100／100

M16A1のカービンモデル。銃身を短縮し、ストックも伸縮可能なタイプに変更して、サプレッサーを装着することが可能。

AK-47

AK-47

カテゴリー	アサルトライフル
装弾数	30
最大所持数（シングル／オンライン）	150／150

1949年にソ連軍の制式突撃銃として採用された軍用自動小銃。現在世界で最も名の知られている軍用銃と言える。

M37

M37

カテゴリー	ショットガン
装弾数	4
最大所持数（シングル／オンライン）	20／20

口径12ゲージのショットガン。同クラスのショットガンと比較して1キロ近く軽く、「羽毛の軽さ」(フェザーライト)とあだ名される。

M870

M870

カテゴリー	ショットガン
装弾数	7
最大所持数（シングル／オンライン）	30／30

アメリカで最も有名なポンプアクションショットガン。12ゲージのショットシェルを7発装填可能。

SVD

SVD

カテゴリー	スナイパーライフル
装弾数	10
最大所持数（シングル／オンライン）	50／50

1963年にソ連軍の正式装備として採用された狙撃銃。モシン・ナガンと異なり、作動はガス圧利用のオートマチックである。

モシン・ナガン

MOSIN NAGANT

カテゴリー	スナイパーライフル
装弾数	5
最大所持数（シングル／オンライン）	25／25

「3ライン歩兵用ライフル」から発展した「M1891／30ライフル」を母体とする、ソ連製のスナイパーライフル。

M63

M63

カテゴリー	重火器
装弾数	100
最大所持数（シングル／オンライン）	500／150

突撃銃、カービンやベルト給弾式軽機関銃までのバリエーション展開を同一の設計で実現させる、システム・ウェポンとして考案された銃。

RPG-7

RPG-7

カテゴリー	重火器
装弾数	1
最大所持数（シングル／オンライン）	10／2

第二次世界大戦でドイツ軍が使用した対戦車擲弾筒に着想を得て開発されたRPG-2の後継。1962年に配備された最新鋭の対戦車兵器。

サバイバルナイフ

SURVIVAL KNIFE

カテゴリー	ナイフ
装弾数	—
最大所持数（シングル／オンライン）	—／—

グリップが中空になっており、サバイバルキットを収納できるようになっているナイフ。戦闘用としても用いることができる。

スペツナズナイフ SPETSNAZ KNIFE

カテゴリー	ナイフ
装弾数	1
最大所持数（シングル／オンライン）	10／10

ソ連軍の特殊部隊「スペツナズ」隊員用に開発された特殊戦闘ナイフ。強力なスプリングが内蔵されており、ブレードを射出できる。

マチェット MACHETE

カテゴリー	ナイフ
装弾数	—
最大所持数（シングル／オンライン）	—／—

ヌルが装備している専用の格闘武器。3回まで連続で斬りつけることが可能で、攻撃力はサバイバルナイフよりも格段に高い。

レーザー LASER

カテゴリー	重火器
装弾数	100
最大所持数（シングル／オンライン）	100／100

カニンガムが装備している専用の射撃武器。レーザーサイト付きなので命中率は高い。装備すると主観視点になり、移動できない。

ボウイナイフ BOWIE KNIFE

カテゴリー	ナイフ
装弾数	—
最大所持数（シングル／オンライン）	∞／∞

ジーンが装備している専用のナイフ。普通に斬りつけるほか、構えた状態で攻撃ボタンを押すと3方向同時に投げることもできる。

【トラップ・投擲武器】

与える効果は大きいが、使用方法に癖のあるものが多いトラップや投擲武器。使用にはトラップ／投擲スキルが影響を与える。

グレネード GRENADE

カテゴリー	投擲
装弾数	1
最大所持数（シングル／オンライン）	20／20

爆風破片式手榴弾。爆発の際に発生する爆風、および四散する弾殻の破片によって対象を殺傷する、基本的な手榴弾。

スタングレネード STUN GRENADE

カテゴリー	投擲
装弾数	1
最大所持数（シングル／オンライン）	20／10

強烈な光と爆音を生じさせる非殺傷グレネード。炸裂時に、近辺にいた人間の聴覚と視覚を一時的に麻痺させる。

チャフグレネード CHAFF GRENADE

カテゴリー	投擲
装弾数	1
最大所持数（シングル／オンライン）	20／10

爆発すると、電子機器欺瞞用の金属箔を放出し、近辺にある電子機器の機能を一時的に封じることができる、非殺傷グレネード。

スモークグレネード SMOKE GRENADE

カテゴリー	投擲
装弾数	1
最大所持数（シングル／オンライン）	20／10

航空機への合図や、味方部隊の動きを敵から遮断するための煙幕を発生させることができる、非殺傷グレネード。

液体窒素グレネード LN GRENADE

カテゴリー	投擲
装弾数	1
最大所持数（シングル／オンライン）	∞／∞

パイソン専用のグレネード。範囲内にいるキャラクターのスタミナを奪うと同時に武器を凍りつかせ、一定時間使用不能にする。

TNT TNT

カテゴリー	トラップ
装弾数	1
最大所持数（シングル／オンライン）	15／5

軍用爆薬として世界中で使用されている、トリニトロトルエンの略称。機械的、化学的に安定し、取り扱いが容易な高性能爆薬である。

クレイモア CLAYMORE

カテゴリー	トラップ
装弾数	1
最大所持数（シングル／オンライン）	15／5

緩いカーブを描いたプラスチックのケースに、爆薬と700個の鋼鉄製ボールベアリングを収めた対人用地雷。手前を通過すると爆発する。

雑誌 MAGAZINE

カテゴリー	トラップ
装弾数	1
最大所持数（シングル／オンライン）	10／5

兵士たちの寂しさを慰めてくれる、グラビア写真満載の大人の雑誌。これを目にした兵士は、覗き込まずにはいられない。

【装備品】

装備することで特殊な効果を発揮するアイテムが、この装備品のカテゴリーに入る。なお、弾丸はそれぞれ対応した武器でしか使用できない。

双眼鏡 BINOCULARS

最大所持数（シングル／オンライン）	—／—

遠距離の目標を観察するのに適した、高倍率の軍用双眼鏡。装備時は、武器を使用することができなくなる。

赤外線ゴーグル THERMAL GOGGLES

最大所持数（シングル／オンライン）	—／— ※

監視対象の発する赤外線を感知して、可視化する光学機器。バッテリーが切れてしまうと使用できなくなる。

暗視ゴーグル NIGHT VISION GOGGLES

最大所持数（シングル／オンライン）	—／— ※

微光を増幅して、暗夜における監視能力を強化する光学機器。バッテリーが切れると使用できなくなる。

地雷探知器 MINE DETECTOR

最大所持数（シングル／オンライン）	—／— ※

地面にセットされた地雷を感知して、音によって知らせる機器。地雷に近付くほどに、音が鳴る間隔が短くなる。

ダンボール CARDBOARD BOX

最大所持数（シングル／オンライン）	—／—

人が入れるほどの大きさがあるダンボール箱。運搬用に手をかけるための穴から、わずかながら外を観察することもできる。

トコトコガーコ GA-KO

最大所持数（シングル／オンライン）	15／15

ゼンマイでトコトコ歩く、ガーコの人形。ガーガーと鳴いて歩き、小さな爆発を起こすことで、敵の興味を引くことができる。

※オンラインでは、赤外線ゴーグル、暗視ゴーグル、地雷探知器の効果時間がシングルの半分になります。

盾
ANTI-BALLISTIC SHIELD

最大所持数（シングル／オンライン）	ー／ー

防弾鋼板製の盾。各種銃弾や、グレネードなどの爆発によって飛来する弾片を防ぐ。体当たりでの攻撃も可能。

ステルス迷彩
STEALTH CAMOUFLAGE

最大所持数（シングル／オンライン）	ー／ー※

着用者を、光学的に透明化させる機能を持った特殊装置。敵と接触などすると、ステルス効果は消えてしまう。

弾薬（9×19mm）
AMMO(9MM)

最大所持数（シングル／オンライン）	300／ー

主に西側欧州各国で多用されている、高初速拳銃弾。ウージーやM10など、9mm口径の短機関銃で使用する。

弾薬（.45LC）
AMMO(.45LC)

最大所持数（シングル／オンライン）	100／ー

45口径リボルバー用の弾薬。火薬の性能が、今より低い時代の設計で、装弾量を増やすために薬莢の長さが長くなっている。

弾薬（5.56×45mm）
AMMO(5.56MM)

最大所持数（シングル／オンライン）	300／ー

アメリカ軍が新たに全面的に採用した、小口径高初速ライフル弾。反動が小さく、フルオートのコントロールが非常に容易。

弾薬（7.62×54R）
AMMO(7.62×54R)

最大所持数（シングル／オンライン）	100／ー

2度の大戦を経て、今なお共産圏各国で使用されている大型ライフル弾。高い遠射性能から、狙撃用に用いられている。

弾薬（12ゲージ）
AMMO(12GAUGE)

最大所持数（シングル／オンライン）	50／

ショットガン用の弾薬。OO（ダブルオー）バックショットと呼ばれ、9粒の8.4mm径散弾を撃ち出す。

ボディアーマー
BODY ARMOR

最大所持数（シングル／オンライン）	ー／ー

ヘッドショット以外の被弾によるダメージを、30％軽減してくれる防弾衣。着用している間、その効果は続く。

弾薬（9mm麻酔弾）
AMMO(9MM T)

最大所持数（シングル／オンライン）	100／ー

麻酔薬室と、注入機構を組み込んだ特殊拳銃弾。Mk22で使用する。

弾薬（.32ACP）
AMMO(.32ACP)

最大所持数（シングル／オンライン）	300／ー

護身用に用いられることの多い、小口径拳銃の弾薬。スコーピオン短機関銃で使用する。

弾薬（.45ACP）
AMMO(.45ACP)

最大所持数（シングル／オンライン）	100 ー

45口径自動拳銃用の弾薬。比較的低初速だが、弾丸の直径と重量が大きいため、軟目標に対する打倒力は高いレベルにある。

弾薬（7.62×39mm）
AMMO(7.62×39MM)

最大所持数（シングル／オンライン）	400 ー

AK-47用のライフル弾。旧世代の小銃弾よりも小型で、反動を低めに抑えつつも、高い威力を保っている高性能弾薬。

弾薬（7.62mm麻酔弾）
AMMO(7.62MM T)

最大所持数（シングル／オンライン）	50 ー

7.62×54Rの特殊改造型弾薬。麻酔薬室と注入機構が組み込まれている。モシン・ナガン狙撃銃で使用する。

弾薬（85mm HE／HEAT）
AMMO(HEAT)

最大所持数（シングル／オンライン）	20 ー

RPG-7用ロケット推進擲弾。対人、対装甲のどちらにも優れた性能を持っている。

※オンラインでは、ステルス迷彩の効果時間がシングルの半分になります。

【使用アイテム】

使用すると無くなる救急キットなどの消費系アイテムや、扉を開くための鍵のような、特定のマップでのみ効力を発揮するアイテムのカテゴリーだ。

簡易救急キット
MEDICAL KIT(S)

最大所持数（シングル／オンライン）	15／×

怪我の治療を行う簡易的な救急キット。ライフを少し回復する。なお、回復量は医療スキルの影響を受ける。

救急キット
MEDICAL KIT(L)

最大所持数（シングル／オンライン）	15／×

本格的な治療を行うことができる救急キット。ライフをかなり回復する。なお、回復量は医療スキルの影響を受ける。

レーションS
RATION(S)

最大所持数（シングル／オンライン）	15／×

やや小さめのサイズの軍用携帯糧食。スタミナを少し回復する。なお、回復量は医療スキルの影響を受ける。

レーションL
RATION(L)

最大所持数（シングル／オンライン）	15／×

かなり大きいサイズの軍用携帯食料。スタミナをかなり回復する。なお、回復量は医療スキルの影響を受ける。

ペンタゼミン
PENTAZEMIN

最大所持数（シングル／オンライン）	15／×

一定時間、主観で武器を構えたときの、手ブレを抑えることができる。ベンゾジアゼピン系抗不安薬。

時限爆弾
TIME BOMB

最大所持数（シングル／オンライン）	—／×

時限発火装置が付いた爆薬。「MPO」では核発射サイロ地下に侵入する直前に、変電所の配電盤を爆破するのに使用する。

KEY A
KEY A

最大所持数（シングル／オンライン）	—／×

駐留部隊哨戒基地の地下にある牢屋を開くための鍵。サブミッション（P.118）で捕虜を解放し、仲間にする際に必要になる。

KEY C
KEY C

最大所持数（シングル／オンライン）	—／×

東部渓谷にある、電波塔に隣接した建物の扉を開ける鍵。サブミッション（P.134）で、オセロットとの通信時に使用する。

KEY E
KEY E

最大所持数（シングル／オンライン）	—／×

核発射サイロ地下（P.102,103）にある、施錠された一部の扉のロックを解除するのに使用する。1度使用すると消滅する。

サターンVの設計図
SATURN V

最大所持数（シングル／オンライン）	—／×

アメリカの最新技術であるサターンVの設計図。サブミッション（P.130）で、ソコロフを仲間にするために必要となる。

BASIC KNOWLEDGE

✚『MPO+』で初登場したアイテム

『MPO+』ではインフィニティミッションで、5種類のアイテムが追加されている（アイテムの内容はP.161を参照）。これらのアイテムは、ステージ中に配置されていることもあるが、マップに隠されているケロタンを発見したときにも入手が可能だ。多ければ多いほど、攻略が楽になり、いろいろな楽しみも増えるので、入手できるチャンスは見逃さないようにしよう。

※✚の表示がある部分は、『MPO+』にのみ対応しております。

兵士リスト SOLDIERS

「MPO+」に登場する、すべての一般兵士の能力値やスキル、キャリアの傾向や、所有している固有アイテムについて紹介していく。仲間にする際の参考にしてほしい。なお、「MPO」に登場する一般兵士の能力については、P.028を参照のこと。

ラ ライフ　ス スタミナ　セ センス　ハンドガン　サブマシンガン　アサルトライフル　ショットガン　スナイパーライフル　CQC　ナイフ　投擲　トラップ　技術　医療

★：高い　◎：やや高い　●：普通　▲：やや低い　×：低い

兵士種類	ライフ	ハンドガン	サブマシンガン	アサルトライフル	ショットガン	スナイパーライフル	CQC	ナイフ	投擲	トラップ	技術	医療	キャリアの傾向	兵士紹介／固有アイテム
	上がインフィニティミッション、下がAPスカウト・GPS													
ソ連兵	●	●	●	◎	▲	▲	▲	●	▲	●	×	×	測量士◎／レスキュー隊▲	半島に駐屯していたソ連軍の兵士。反乱部隊を占める割合は最も多い。
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／銃器技師●※	TNT
女性ソ連兵	▲	◎	▲	●	▲	▲	▲	▲	▲	●	×	×	測量士◎／囮部隊▲	反乱部隊に加わったソ連軍の女性兵士。測量士を持つ可能性が高い。
	▲	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／銃器技師●※	スモークグレネード
女性ソ連兵（T）	▲	◎	▲	●	▲	▲	▲	▲	▲	●	×	×	測量士◎／囮部隊▲	タンクトップを身につけたソ連軍の女性兵士。能力は通常の女性ソ連兵と同じ。
	▲	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／銃器技師●※	スモークグレネード
研究員	×	▲	▲	▲	●	◎	●	▲	▲	▲	●	●	医師●／ギャンブラー▲	実験や開発などに携わる研究者。全般的に、医療・技術スキルが優秀。
	×	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	薬剤師、医師、栄養士●	赤外線ゴーグル
女性研究員	×	◎	▲	▲	▲	▲	▲	◎	▲	▲	×	◎	工学博士、医師、栄養士◎	半島の内外にいた女性研究者。各種医療系キャリアを持つ可能性が高い。
	×	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／薬剤師●／医師▲	簡易救急キット
メンテナンスクルー	●	▲	●	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲	◎	×	銃器技師、技術者◎	兵器などの組み立て、調整に携わる技術者。技術スキルにとくに秀でる。
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	技術者◎／銃器技師●	地雷探知機
上級士官	▲	●	●	▲	◎	▲	▲	▲	●	◎	×	×	武器商人●	ソ連軍の中で士官だった兵士。ソ連兵より階級が高い。
	▲	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／銃器技師●※	双眼鏡
女性士官	●	◎	●	▲	●	▲	▲	●	▲	●	×	×	工作員◎	女性の上級士官。工作員のキャリアを所有する可能性が、非常に高い。
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／銃器技師●※	暗視ゴーグル
政府高官	×	●	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲	▲	▲	▲	政治家★	高い地位を持つ、政府の高級官僚。政治家のキャリアを必ず有している。
	▲	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	政治家★／政治家以外▲	フルトン回収システム
FOX兵	★	▲	●	●	▲	◎	●	●	●	●	×	×	アスリート、球技選手◎	特殊部隊FOXを構成する隊員たち。戦闘能力が高く、重装備で固めている。
	★	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／銃器技師●※	クレイモア

※その他に、技術者・測量士・武器商人・球技選手・スカウト・レスキュー隊が△。

上がインフィニティミッション、下がAPスカウト・GPS

兵士種類	ラ												キャリアの傾向	兵士紹介 固有アイテム
GRU兵	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ソ連国防省参謀本部情報総局の兵士。『MGS3』でスネークの前に立ちはだかる。
	◎	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／ 銃器技師●※	—
KGB兵	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	『MGS3』で登場したソ連国家保安委員会の兵士。リクルートで仲間になる。
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士●／ 銃器技師●※	—
[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ソ連軍の特殊部隊から選抜された、エリート兵士。リクルートで仲間になる。
	◎	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／ 銃器技師●※	—
女性山猫部隊兵	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ソ連軍のエリート部隊である山猫部隊の女性兵士。リクルートで仲間になる。
	▲	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／ 銃器技師●※	—
[illegible]	◎	●	▲	◎	▲	●	▲	▲	●	●	×	×	銃器技師、 [illegible]士▲	『MGS2』でスネークと戦ったゴルルコビッチ隊の隊員。アサルトライフルを得意とする。
	◎	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／ 銃器技師●※	TNT
[illegible]	●	▲	●	▲	▲	▲	●	●	▲	▲	×	×	—	『MGS2』に登場したハイテク装備を操る兵士。ヘッドショットのダメージが軽減される。
	●	▲	▲	▲	▲	▲	●	▲	▲	▲	▲	▲	栄養士◎／ 銃器技師●※	ボディアーマー
ゲノム兵	◎	▲	●	◎	▲	▲	▲	●	●	●	×	▲	—	『MGS』で敵となる、遺伝子改造された兵士。アイテム「セイギノココロ」で色が変わる。
	◎	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／ 銃器技師●※	ペンタゼミン
SEALS隊員	★	▲	●	●	▲	◎	▲	▲	●	▲	×	×	ギャンブラー◎／ 銃器技師▲	アメリカ海軍所属の特殊部隊で、『MGS2』で登場した。ギャンブラーの可能性が高い。
	★	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／ 銃器技師●※	ダンボール
天狗兵	◎	▲	●	●	▲	▲	▲	◎	●	●	×	×	アスリート◎	特殊スーツを身にまとった強力な兵士。『MGS2』で雷電たちと激闘を繰り広げる。
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士◎／ 銃器技師●※	バッテリー
都道府県兵	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	各都道府県ごとに配置された特殊な兵士たち。リクルートで仲間になる。
	★	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士●／ 銃器技師●※	—
[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ショップや特別企画などで仲間になる兵士たち。リクルートで仲間になる。
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	栄養士●／ 銃器技師●※	—

✚ ゲノム兵のカラーバージョン

「セイギノココロ」をゲノム兵に使うと、右のように制服の色を変化させることができる。パラメータの傾向をもとにして、ぜひ全パターン揃えてみよう。

色	パラメータの傾向	補足
黄	体力	※1
青	スキル	※2
赤	全てが平均以上	—
ピンク	センス	女性
緑	キャリア	—
黒	全て高い	—
白	全て低い	※3

※1 「本当に体力が高い」兵士と「他の能力とくらべて比較的体力が高い」兵士の2タイプが存在する。
※2 「本当にスキルに優れた」兵士と「他の能力とくらべて比較的スキルが高い」兵士の2タイプが存在する。
※3 色が変わらない場合は、「セイギノココロ」を使えない。

特殊兵士 SPECIAL SOLDIERS

「MPO+」では、パスワードやショップで入手できるオリジナルの強化兵士や、ご当地ごとに仲間にできる都道府県兵士も登場する。個性あふれる兵士を集めていくのも、「MPO+」の楽しみだ。

オリジナル強化兵士 ORIGINAL BOOSTED SOLDIERS

オリジナルの強化兵士には、特定の条件下で入手することができる特殊兵と、全国の有名店舗でダウンロードできるショップ兵の2種類が存在する。

特殊兵

入手したパスワードを入力したり、特定のスポットで「AP SCOUT」コマンドを行うと、特徴的なカムフラージュを施した兵士を仲間にできる。期間限定のものもあるので、入手はお早めに。

※イベント等で入手できるさらに特殊な兵士も存在するので公式サイトなどの情報をチェックしよう

ショップ兵

各店舗にある目印のポスター付近で「AP SCOUT」コマンドを実行すると、ショップ専用の制服を着用した強化兵士をダウンロードできる。ポスターのある店舗を見かけたら、ぜひ確保しよう。

都道府県兵士 PREFECTURE SOLDIERS

PSP専用GPSレシーバーを用いて、各都道府県庁所在都市で「GPS SCAN」を行うと、全47都道府県ごとにご当地兵士を入手することができる。都道府県兵士は、下記の8つの地域ごとに迷彩のパターンが異なり、そのうえで都道府県名が胸にプリントされている。旅行先で集めた仲間でチームを組むなど、幅広い楽しみ方が可能だ。

都道府県別カムフラパターン一覧

北海道

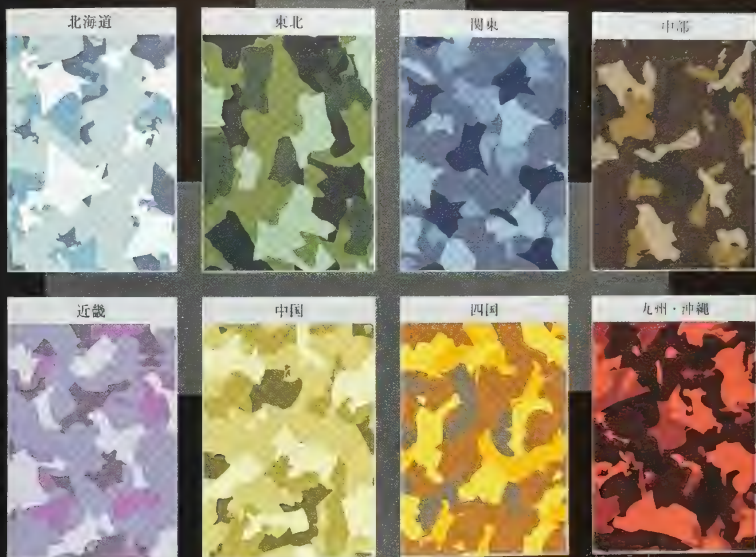
東北

関東

中部

近畿

中国

四国

九州・沖縄

■各地域と都道府県対応一覧

地域	都道府県
北海道(1)	—
東北(6)	宮城、福島、青森、山形、秋田、岩手
関東(7)	茨城、栃木、群馬、埼玉、千葉、東京、神奈川
中部(9)	新潟、富山、石川、福井、山梨、長野、岐阜、静岡、愛知
近畿(7)	三重、滋賀、和歌山、奈良、大阪、京都、兵庫
中国(5)	鳥取、島根、岡山、広島、山口
四国(4)	香川、愛媛、徳島、高知
九州・沖縄(8)	福岡、佐賀、長崎、大分、熊本、宮崎、鹿児島、沖縄

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

ユニークキャラクター UNIQUE CHARACTER

「MPO+」では、オールドスネークや雷電、ロイ・キャンベル、ジョニーといった、4人の新ユニークキャラクターが登場する。また「MPO+」ではユニークキャラのパラメータに補正がかかる。表の上段が「MPO」、下段が「MPO+」だ。

ライフ　スタミナ　センス　ハンドガン　サブマシンガン　アサトライフル　ショットガン
スナイパーライフル　CQC　ナイフ　投擲　トラップ　技術　医療

兵士種類	ラ	ス	セ	ハンドガン	サブマシンガン	アサトライフル	ショットガン	スナイパーライフル	CQC	ナイフ	投擲	トラップ	技術	医療	初期装備	キャリア	仲間になるための条件
ネイキッド・スネーク	120	400	50	A	B	A	B	A	A	S	A	A	A	A	―	―	―
	180	600	50	A	B	A	B	A	A	S2	A	A	A	A			
ジーン	110	330	40	A	B	B	C	A	C	S	A	A	A	A	[illegible]	政治家 医師	仲間にした総数200名以上（除名した兵士を含む）で、スタミナを奪って倒す
	170	500	50	A	B	B	C	A	C	S2	A	A	A	A			
ヌル	130	400	60	A	S	A	B	C	C	S	B	A	B	C	マチェット	―	1周目をクリアする
	190	600	60	A	S2	A	B	C	C	S2	B	A	B	C			
[illegible]	140	220	30	B	B	A	A	C	S	B	A	A	C	C	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	200	330	30	B	B	A	A	C	S2	B	A	A	C	C			
パイソン	120	300	40	C	A	S	A	C	B	B	S	A	C	C	液体窒素	球技選手 スカウト	スタミナを奪って倒す
	180	450	40	C	A	S2	A	C	B	B	S2	A	C	C			
ウルスラ	60	200	100	A	A	B	B	B	C	A	B	S	A	S	M1911A1	薬剤師	1970年内にクリアし、ゲーム終了時の医療レベルが80以上
	120	300	100	A	A	B	B	B	C	A	B	S2	A	S2			
エルザ	60	200	90	A	A	B	B	B	C	A	B	A	A	S	Mk22	薬剤師 医師	ゲーム終了時の医療レベルが80以上
	120	300	90	A	A	B	B	B	C	A	B	A	A	S2			
ライコフ	90	300	30	B	B	A	S	A	B	A	A	B	C	C	M37	芸術家 アスリート	ソ連兵将校（ライコフ）救出（P.119）をクリアする
	170	450	30	B	B	A	S2	A	B	A	A	B	C	C			
テリコ	65	280	40	S	A	A	B	A	B	B	B	B	C	A	①M1911A1 ②ウージー	アスリート 栄養士	①テリコ捕獲（P.122）をクリアする／②メタルギアアシッドのセーブデータが存在したら、1周目クリア後に仲間になる
	130	420	40	S2	A	A	B	A	B	B	B	B	C	A			

＊エルザとウルスラは、どちらか一方しか仲間にすることはできない。
＊1周目クリアとは、ストーリーモードの1周目クリアを指す。

兵士種類	ラ	ス	セ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	キャリア	仲間になるための条件
ヴィナス	60	250	65	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	－	①ヴィナス捕獲（P.123）をクリアする／②メタルギアアシッド2のセーブデータが存在したら、1周目クリア後に仲間になる
	120	380	65	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
初期装備	①M1911A1　②サバイバルナイフ															
パラメディック	45	100	20	A	B	C	C	C	C	A	C	B	B	S	医師 薬剤師 栄養士	パラメディック合流（P.124）をクリアする
	110	150	20	A	B	C	C	C	C	A	C	B	B	S2		
初期装備	Mk22／救急キット															
シギント	70	200	10	B	B	B	B	B	S	B	B	A	S	B	銃器技師 技術者	シギント合流（P.126）をクリアする
	130	300	10	B	B	B	B	B	S2	B	B	A	S2	B		
初期装備	ドコ[illegible]															
ソコロフ	10	100	10	C	B	B	C	A	B	B	B	S	S	B	工学博士	ソコロフ合流（P.128）をクリアする
	100	150	10	C	B	B	C	A	B	B	B	S2	S2	B		
初期装備	[illegible]															
オセロット	100	300	60	S	A	B	B	A	B	B	B	A	B	B	工作員 武器商人 ギャンブラー	オセロット合流（P.132）をクリアする
	160	450	60	S2	A	B	B	A	B	A	B	A	B	B		
初期装備	[illegible]															
エヴァ	80	250	50	A	A	B	B	S	C	B	C	B	A	A	工作員 [illegible]	エヴァ合流（P.135）をクリアする
	140	380	50	A	A	B	B	S2	C	B	C	B	A	A		
初期装備	[illegible]															
ゼロ	55	260	25	B	A	A	A	A	B	B	A	B	B	B	[illegible]	[illegible]のセーブデータが存在したら、1周目クリア後に仲間になる
	120	390	25	B	A	A	A	A	B	B	A	B	B	B		
初期装備	[illegible]															
[illegible]	80	200	40	C	B	A	B	C	C	A	C	C	B	B	レスキュー隊	ストーリーミッション04（P.048）をクリアする
	140	350	40	C	B	A	B	C	C	A	C	C	B	B		
初期装備	－															
[illegible]スネーク	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	MPO+のインフィニティミッションのNORMALモードをクリアする
	200	650	50	S	B	A	B	A	A	S2	A	A	A	A		
初期装備	－															
雷電	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	アスリート	MPO+のインフィニティミッションのHARDモードをクリアする
	200	500	50	A	B	A	B	A	A	S2	A	A	A	A		
初期装備	高周波ブレード															
キャンベル	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	人事部長	MPO+のインフィニティミッションのEXTREMEモードをクリアする
	170	450	30	A	A	A	A	B	B	A	B	A	A	A		
初期装備	－															
ジョニー	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	[illegible]	MPO+のインフィニティミッションのEXTREMEモードにおいて、留置場に出現したところを捕獲する
	160	450	30	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
初期装備	－															

コードネーム CODE NAME

『MPO』と『MPO+』では、ゲーム本編をクリアするとリザルト画面が表示され、プレイ時間や敵の殺傷数、仲間にした人数などの評価をもとに、称号(コードネーム)を得ることができる。最高称号の「FOXHOUND」を目指して、腕を磨いていこう。

『MPO』のコードネーム "MPO" CODE NAME

ストーリーミッションをクリアすると、クリア後のリザルト画面で、ゲーム中の行動に応じた称号が与えられる。称号は名誉としてだけでなく、次はもっと上のコードネームを目指すという形で、自らを鍛えていく際の目安となるはずだ。

注意事項

- 敵兵の落下死亡は、プレイヤーの殺した数としてカウントされない。
- ヌル、メタルギア(ウルスラ)を殺傷武器で倒してもKillカウントは増えない。
- パイソン、ジーン、カニンガムを殺すとKillカウントは増える。
- 犬は殺した数に入らない。

【称号の出しかた】

まず優秀称号の評価基準を満たしているかを確認し、優先度とゲームの難易度から称号を割り出す。これに当てはまらなかった場合は、一般称号、ブービー称号、特殊称号の条件に該当する称号(優先度が高い称号)になる。

評価基準		プレイ時間	セーブ回数	リスタート回数	危険フェイズ回数	殺傷人数	仲間になった人数	死んだ仲間
優秀称号用	1	5時間以内	25回以内	0	0	0	100人以上	0
	2	5時間以内	35回以内	0	3回以下	0	100人以上	0
	3	5時間30分以内	—	0	5回以下	0	80人以上	0
	4	6時間以内	—	0	10回以下	0	60人以上	0
ブービー称号用		50時間以上	100回以上	60回以上	250回以上	250人以上	—	100人以上

優秀称号

優先度	extreme	normal	easy
1	FOXHOUND	DOBERMAN	HOUND
2	FOX	HOUND	—
3	DOBERMAN	—	—
4	HOUND	—	—

ブービー称号

優先度	称号名
5	CHICKEN

一般称号

条件	優先度	称号名
リスタート50回以下 殺傷人数100人以下	14	SCORPION
リスタート50回以下 殺傷人数101人以上	14	TARANTULA
リスタート51回以上 殺傷人数100人以下	14	RABBIT
リスタート51回以上 殺傷人数101人以上	14	CROCODILE

特殊称号

条件	優先度	称号名
見つからずクリア	6	TSUCHINOKO
殺さずクリア	7	PIGEON
仲間が死なずにクリア※	8	NIGHT OWL
プレイ時間5時間以内クリア	9	EAGLE
仲間が60人以上	10	KEROTAN
250回以上発見されてクリア	11	FLYING SQUIRREL
250人以上殺害してクリア	12	SHARK
プレイ時間50時間以上でクリア	13	SLOTH

※デモは除く。

インフィニティミッションのコードネーム CODE NAME OF INFINITY MISSION

『MPO+』では、インフィニティミッションをクリアすると、ミッションに参加した兵士ごとに称号が与えられるようになった。また、ミッション中にコードネームの途中経過が画面に表示されるようになり、称号を狙って取りやすくなっている。称号は、より優先度の高い称号で上書きできるので、何度でも挑戦して、全兵士を最高称号の持ち主にしてみよう。

低い難易度でよい称号を手に入れられたら、次はより高いレベルに挑戦してみよう。

注意事項

- 敵兵の落下死亡は、プレイヤーの殺した数としてカウントされない。
- 犬は殺した数に入らない。
- セーブ回数やリスタート回数は、評価基準とならない。
- 評価基準を求める際には、難易度別に係数がかけられる。
- ステージをある程度進めないと、解放されない称号が存在する。

【称号の出しかた】

優秀称号の評価基準を満たしているかを確認するのは、『MPO』と同様だ。そのうえで『MPO+』では、プレイする難易度ごとに、基準値へ係数をかけて導き出すことになる。あとは、優先度とゲームの難易度から称号を割り出し、当てはまらない場合は一般称号、ブービー称号、特殊称号の条件を見ていけばOKだ。

■難易度別の係数

難易度	係数
EXTREME	等倍
HARD	¾倍
NORMAL	½倍
EASY	¼倍

評価基準		プレイ時間	危険フェイズ回数	殺傷人数	仲間になった人数	死んだ仲間
優秀称号用	1	120分以内	0	0	12人以上	0
	2	140分以内	6回以下	6人以下	10人以上	4人以下
	3	160分以内	9回以下	9人以下	8人以上	6人以下
	4	180分以内	12回以下	12人以下	6人以上	8人以下
ブービー称号用		240分以上	18回以上	18人以上	—	12人以上

優秀称号				
優先度	extreme	hard	normal	easy
1	FOXHOUND	FOX	DOBERMAN	HOUND
2	FOX	DOBERMAN	HOUND	—
3	DOBERMAN	HOUND	—	—
4	HOUND	—	—	—

※ 優秀称号はステージ進行度80%以上で解放される。

ブービー称号	
優先度	称号名
5	CHICKEN

一般称号		
条件	優先度	称号名
危険フェイズ回数 7回以上 殺傷人数6人以下	14	SCORPION
危険フェイズ回数 6回以下 殺傷人数7人以上	15	TARANTULA
危険フェイズ回数 6回以下 殺傷人数少6人以下	16	RABBIT
危険フェイズ回数 7回以上 殺傷人数7人以上	17	CROCODILE

特殊称号		
条件	優先度	称号名
見つからずクリア※1	6	TSUCHINOKO
殺さずクリア※1	7	PIGEON
仲間が死なずにクリア※2	8	NIGHT OWL
プレイ時間120分以内クリア※3	9	EAGLE
仲間が12人以上でクリア	10	KEROTAN
18回以上発見されてクリア	11	FLYING SQUIRREL
18人以上殺害してクリア	12	SHARK
プレイ時間240分以上でクリア	13	SLOTH

※1 ステージ進行度30%以上で解放される。 ※2 ステージ進行度50%以上で解放される。 ※3 ステージ進行度80%以上で解放される。

※このページは「MPO+」にのみ対応しております。

レポートデータ REPORT DATA

諜報ユニットから報告されるレポートは、派遣した場所により内容が決まる。ほしい情報がどこにあるか、どんな条件なのかを知れば、サブミッションなどを効率よく進められるはずだ。

■ 留置場

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
サバイバルナイフ発見	サバイバルナイフの発見情報	–	「留置場に、サバイバルナイフが保管されている模様 随時、奪取可能な状態にあると推量される」

■ 通信基地

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
M1911A1発見	M1911A1の発見情報	–	「通信基地内部に、M1911A1が保管されている模様 随時、奪取可能な状態にあると推量される」

■ 駐留部隊哨戒基地

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
M16A1入手	M16A1の発見情報	–	「駐留部隊哨戒基地内部に M16A1が保管されている模様 随時、奪取可能な状態にあると推量される」
陽動	鉄橋突破のための陽動作戦	ミッション8(P.056)終了後、鉄橋の偵察を行ったあと	「基地内南東に武器庫を発見 敵部隊に対する陽動作戦に適すると思われる」
捕虜確認	仲間になりそうな捕虜の情報	ミッション10(P.066)終了後	「駐留部隊哨戒基地内部に設置されている監獄内に 捕虜と思われる兵士が拘束されていることを確認」

■ 資材集積所

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
スコーピオン発見	スコーピオンの発見情報	–	「資材集積所内部に、スコーピオン短機関銃が 保管されている模様 随時、奪取可能な状態にあると推量される」
地図発見	港に向かうための道を記した地図の発見	ミッション7(P.054)終了後	「資材集積所の倉庫内に物資資材の搬入・搬出路を 明記した地図が保管されている模様 倉庫は大型建物の奥に位置する 地図は、随時奪取可能な状態にあると推量される」
陽動作戦	鉄橋突破のための陽動作戦	ミッション8(P.056)終了後、鉄橋の偵察を行ったあと	「外周通路にトラックを発見 敵部隊に対する陽動作戦に適すると思われる」
捕虜確認	仲間になりそうな捕虜の情報	空港発見後	「資材集積所内部にて 軟禁状態に置かれている兵士の存在を確認」

■ 病院

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
救急キット発見	救急キットの発見情報	–	「研究所に運び出されたと考えられていた 医療資材が、一部病院内に残されている模様 その中に救急キットが含まれているらしい」
クレイモア回収	病院に仕掛けられたクレイモアの情報	ミッション6(P.052)終了後(病院内の女性研究員を殺害した場合、発生しない)	「緊急! 病院の勤務医より通報あり ジーン配下の敵兵が病院に複数のクレイモアを設置した可能性がある。実際に設置を確認したら、その場で回収せよ。ただし本件はパニックによる副次被害を避けるため、病院勤務員への通知はなされていない。よって病院関係者は未だ院内にとどまっており、この点注意を要する」
パラメディック目撃	合流予定であるパラメディックの目撃情報	パラメディックへの合流要請終了&病院のクレイモア回収ミッション※後、ミッション13(P.072)終了前まで	「病院内にパラメディックの姿を目撃」
空港発見	空港の位置を特定	ミッション13(P.072)終了後	「重要! 複数の軍用機ならびに民間機の離発着を直接視認 空港の位置特定に成功した」

※クレイモア回収ミッションのレポートは、ミッション12(P.070)終了前までに出す必要がある。

■研究所

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
ペンタゼミン発見	ペンタゼミンの発見情報	–	「研究所に大量の医療資材、並びに薬品が搬入された。搬入された物品の中にペンタゼミンのケースが目撃されている」
陽動作戦	鉄橋突破のための陽動作戦	ミッション8(P.056)終了後、鉄橋の偵察を行ったあと	「施設内に敵少年兵士の調整槽を発見 敵部隊に対する陽動作戦に適すると思われる」
空港発見	空港の位置を特定	ミッション13(P.072)終了後	「重要! 複数の軍用機ならびに民間機の離発着を直接視認 空港の位置特定に成功した」

■市街地

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
陽動作戦	鉄橋突破のための陽動作戦	ミッション8(P.056)終了後、鉄橋の偵察を行ったあと	「複数台の軍用トラックを発見 敵部隊に対する陽動作戦に適すると思われる」
空港発見	空港の位置を特定	ミッション13(P.072)終了後	「重要! 複数の軍用機ならびに民間機の離発着を直接視認 空港の位置特定に成功した」
政府高官目撃	迎賓館の所在を知る政府高官の情報	ミッション16(P.082)終了後	「市街地にて政府高官の姿を目撃」
地図発見	半島西部荒地に行くための地図の発見	迎賓館の位置特定後	「市街地より北上した位置にある半島西部荒地に旧要塞施設が存在するものとみられる 現在も、市街地の警備部隊が訓練その他の目的で使用している模様。 また、詳細情報を記載した地図の存在も推定される」
シギント目撃	合流予定であるシギントの目撃情報	シギントへの合流要請の通信&半島西部荒野の地図入手後、3日後以降	「市街地にて、ミスター・シギントの姿を視認した なお、危険フェイズに入ると逃避行動に移ることも目撃されている。注意されたし」
政府高官目撃	オセロットの情報を知る政府高官を発見	半島西部荒地の地図入手&核発射サイロ搬入口で上級士官からオセロットの情報を聞き出したあと	「市街地にて、夜間になると政府高官が現れることを数夜に渡る継続監視により確認」

■鉄橋

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
M37入手	M37発見情報	陽動作戦を3カ所以上成功後	「鉄橋警備隊詰所内にM37ショットガンが保管されている模様 随時、奪取可能な状態にあると推量される」
空港発見	空港の位置を特定	ミッション13(P.072)終了後	「重要! 複数の軍用機ならびに民間機の離発着を直接視認 空港の位置特定に成功した」
地図発見	迎賓館の所在を記した地図の発見情報	ミッション16(P.082)終了後	「鉄橋警備隊には、迎賓館へ至るまでのルートを記した地図が支給されている模様」

■港

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
M63発見	M63の発見情報	–	「港にM63軽機関銃が保管されている模様 随時、奪取可能な状態にあると推量される」
貨物船確認	国籍不明の貨物船の目撃情報	ミッション10(P.066)終了後終了後	「国籍不明の貨物船が一隻入港したことを確認 現在すでに接岸を終了している」
情報	コンテナに残されたパーツの情報	ミッション18(P.088)終了後	「メタルギアの陸揚げに用いられたコンテナにはまだ何らかのパーツが残されている模様」
輸送トラック目撃	駐留部隊警備基地の輸送トラック発見	ゴーストからサターンVの設計図入手を依頼された後	「警備基地への支援物資を積んだトラックを目撃 当該トラックを破壊することにより、警備基地の戦力が低下すると推量される」

■駐留部隊警部基地

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
機密情報	核貯蔵施設の位置情報の獲得	ミッション11(P.068)終了後	「核弾頭貯蔵施設に関する機密情報を記載した書類が存在するとの情報あり この書類から核弾頭貯蔵施設の位置が特定可能と思われる」
武器庫情報	半島に展開する部隊の武器に関する情報	ミッション12(P.070)終了後	「本警備基地の所属部隊は、武器装備すべての供給源を、基地内の武器庫に一元化している模様 当武器庫の破壊は、警備基地所属部隊の戦闘力を著しく低減させるものと思量される」
増員情報	FOX兵の目撃情報	同施設の武器庫破壊後	「本警備基地に対し、増員がなされた 配備されたのは、元FOX部隊員である模様 彼らを捕獲し味方につけることができれば 今後の戦いを有利に進められる」
空港発見	空港の位置を特定	ミッション13(P.072)終了後	「重要! 複数の軍用機ならびに民間機の離発着を直接視認 空港の位置特定に成功した」

■核弾頭貯蔵施設

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
モシン・ナガン発見	モシン・ナガンの発見情報	—	「核弾頭貯蔵施設内部に モシン・ナガンが保管されている模様 随時、奪取可能な状態にあると推量される」
構造情報	施設のエレベータに関する情報	ミッション12(P.070)終了後	「本核弾頭貯蔵施設に設置された核弾頭搬出用のエレベータは、燃料電池や補助動力装置などの 外部から独立した動力供給源は備えていない模様」
空港発見	空港の位置を特定	ミッション13(P.072)終了後	「重要! 複数の軍用機ならびに民間機の離発着を直接視認 空港の位置特定に成功した」
メンテナンスクルー目撃	仲間になりそうな捕虜の情報	ミッション15(P.078)終了後	「最下層部の機械室に メンテナンスクルーが閉じ込められている 上官に対し反抗的な態度を取った為である由」
レーション発見	施設に保管されている大量のレーションに関する情報	同施設内の捕虜(メンテナンスクルー)救出の3日後以降	「レーションが保管されているとの情報あり 不確実ながら、箱ないしコンテナ様の容器に 収められているらしい旨の追加情報も入っている」
ソ連兵目撃	仲間になりそうな捕虜の情報	同施設内のレーションを回収した3日後以降	「ソ連兵が一名 搬送用通路に閉じ込められているのを確認 ホームシックにかかり、士気ないし忠誠度に 問題ありと判断されたためらしい」

■空港

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
M870発見	M870の発見情報	—	「空港内部到着ゲート付近に M870ショットガンが保管されている模様 随時、奪取可能な状態にあると推量される」

■核発射サイロ搬入口

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
絶対兵士目撃	絶対兵士の調整槽に関する目撃情報	ミッション14(P.076)終了後	「一台の輸送車が到着、大型機器の搬入を目視した 当該機器の外装から判断すると 絶対兵士の調整槽であるかと思われる 絶対兵士も同時に移送されている可能性がある 注意されたし」
上級士官目撃	捕まったスネークの所在に関する情報	ミッション15(P.078)終了後終了後	「核発射サイロ搬入口の警備部隊は 上級士官がその指揮をとっているものと思われる 付近で発生した事案に関する責任者は その人物であると考えられ また情報も当該人物に集約されるものと見られる」
構造情報	施設の構造に関する情報	ミッション21(P.096)終了後	「核発射サイロの基本的な構造に関して情報を得たので報告する。当サイロは大きく分けると 1:外部構造(搬入口) 2:内部構造(機材積み込み用エレベータ) 3:サイロ本体 で構成されている」

■核発射サイロ搬入口

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
構造設計図奪取	地下施設へ入るためのゲートの発見情報	ミッション19(P.090)終了後	「核発射サイロ搬入口より 同地下施設へ至るためのゲートに関し その構造設計図と思われる技術文書を入手した」

■迎賓館

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
SAA発見	SAAの発見情報	–	「迎賓館内部に、SAAが保管されている模様 随時、奪取可能な状態にあると推量される」
スネーク発見	捕まったスネークの発見	ミッション17(P.084～086)終了後	「囚われたスネークは 迎賓館内の地下室で拘束されている模様 地下室に至るには、本館の裏側へ向かえ」
政府高官目撃	EVAと面識のある政府高官の目撃情報	パラメディック・シギントとの合流&市街地で政府高官尋問&核発射サイロ地下進入後、2日～10日間	「迎賓館にて政府高官の姿を目撃」
不審人物目撃	テリコの目撃情報	迎賓館で政府高官尋問後、12月16日から1週間	「迎賓館にて、普段見慣れない奇天烈な 格好をした女の出現を目撃 なお、当該人物は武装している模様」

■半島西部荒地

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
SVD発見	SVDの発見情報	EVA輸送機墜落後	「半島西部荒地の旧要塞施設内部に SVD狙撃銃が保管されている模様。 随時、奪取可能な状態にあると推量される」
ソ連軍将校目撃	ライコフの目撃情報	ミッション18(P.088)終了後(6日間のみ)	「半島西部荒地にて、少佐の階級章を着用した ソ連軍将校が捕虜として拘束されているのを目撃」
EVA目撃	EVAの目撃情報	EVA輸送機墜落後	「撃墜された輸送機を操縦していたEVAと思しき 人物を目撃。目撃時、彼女は一人でいたが 近辺に敵パトロール隊活動の痕跡も見られるため 今後についての予見は不可能」
政府高官目撃	護送中である政府高官の発見情報	迎賓館で政府高官を尋問後	「移動中の敵部隊を発見 政府高官が一名、同道している ただし、通常の護送のようには見受けられない 当該政府高官は何らかの理由により 拘束を受けたうえで移送されている模様」

■工場

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
UZI発見	UZIの発見情報	–	「工場内部に、UZI短機関銃が保管されている模様 随時、奪取可能な状態にあると推量される」
メタルギア確認	工場内にメタルギアの存在を確認	ミッション18(P.088)終了後	「現在、メタルギアに対する核弾頭の搭載作業が 進行中。同作業が実施されているのは工場内の 南の位置である」
目撃	ソコロフの目撃情報	サターンV設計図入手後	「電算室内に何者かが存在してる模様 偽装身分を保持するため、当該対象が誰であるのか等 これ以上の詳細情報は入手できず」

■東部渓谷

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
変電所発見	変電所の発見	ミッション19(P.090)終了後	「渓谷の近くに変電所があるとの情報あり 正確な位置は不明だが 渓谷から見て南方面であるらしい」
空港発見	空港の位置を特定	ミッション13(P.072)終了後	「重要! 複数の軍用機ならびに民間機の離発着を直接視認 空港の位置特定に成功した」

■変電所

レポートタイトル	内容	出現条件	レポート内容
M10発見	M10の発見情報	–	「変電所内部にM10短機関銃が保管されている模様 随時、奪取可能な状態にあると推量される」
不審人物目撃	ヴィナスの目撃情報	核発射サイロ地下進入後、12月8日から1週間	「変電所にて、まるで金星人としか思えない 格好をした女の出現を目撃 なお、当該人物は武装している模様」

メタルギア ソリッド ポータブル・オプス + 公式ガイド

Planning & Editing	高口友昭(Konami Digital Entertainment) 増田高志(M2)
Writing	増田高志／鷲尾トモノリ(M2)
Creative Direction	久留一郎(Konami Digital Entertainment)
Art Direction	仲 将晴(creative design ADARTS)
Design & Layout	石橋大輔／仲 美紗子／杉田 健(creative design ADARTS)
Cover Design	仲 将晴(creative design ADARTS)
Supervise	小島秀夫／岡村憲明／吉冨賢介(Konami Digital Entertainment) Konami Digital Entertainment 小島プロダクション

2007年11月 1日 初版第1刷発行
2008年 7月10日 第4刷発行

発行人	田中富美明
編集人	亀井英雄
発行所	株式会社コナミデジタルエンタテインメント 〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2

<書籍の内容に関するお問い合わせ>
お客様相談室：TEL 0570-086-573 平日 9:00-19:00 土日祝日 10:00-18:00

<販売・営業、乱丁・落丁に関するお問い合わせ>
ブックセンター ：TEL 03-5771-0383 月～金曜日10:00-16:00(祝日除く)
※ゲームの攻略方法に関するご質問にはいっさいお答えしておりません。

印刷所 共立印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は小社ブックセンターまでご連絡の上お送り下さい。
小社送料負担にてお取り替えいたします。
但し古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。
本書の一部または全部を無断で複写複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

©1987 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Printed in Japan

ISBN 978-4-86155-195-6 C0076

NK0195

URL www.konami.jp/book

ISBN978-4-86155-195-6

C0076 ¥1238E

9784861551956

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
定価：1,300円（本体1,238円）⑤

1920076012389

©1987 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

PSP